CHALLENGE!!

Personal Computer

SIMULATION GAME II

チャレンジ!! パソコンシミュレーションゲームII

徹底した解析，
ゲームを通じて知る
新たな世界



★紹介ソフト
太平洋の嵐DX
SUPER大戦略
信長の野望・戦国群雄伝
大海令
蒼き狼と白き雌鹿・ジンギスカン
バランス・オブ・パワー
ミュール

★ソフトハウス探訪記
G.A.M.
システムソフト
光栄
アートディンク
BPS

付録 マップデータ集
1.大戦略III グレートコマンダー
2.A列車で行こうII／追加マップ

猪野清秀著

月刊マイコン別冊

はじめに

後書きはともかく，前書きとは書きにくいものです。
最初の決まり文句として，この度は
「チャレンジ！パソコンシミュレーションゲームII」をお買い上げいただき
誠にありがとうございます，と私の素直な気持ちを書いておきましょう。
一昔前と比べてみますと，コンピュータ自身の性能やプログラム技術も相当向上しまして，
シミュレーションゲームという狭い物差しで測ってみても，
かなりコンピュータゲームらしいゲームが揃うようになりました。
例えば，コンピュータゲーム化しないと処置しきれないくらいの膨大なデータ量を持つものや，
コンピュータゲームでないと無理な方式のもの―ブラインド方式(接近するまで相手が見えない)や
コマンドコントロール方式(部隊に対して間接的な命令のみを与えるもの。
「大海令」が好例)を用いたもの―などです。
ボードゲーマーでもある私にとって，ボードゲームでの長年の夢である，
そしてシミュレーションゲーム自体にとっても一つの達成目標でもあるこれらのことが，
コンピュータ上で実現できるようになったことについては，非常に喜ばしい限りであります。
ただ，最近思うことが二つ。一つは，もうそろそろコンピュータ上の
シミュレーションゲームと，ボード上のそれを切り放してみたらどうか，ということです。
そもそも，コンピュータシミュレーションゲームは，ボードゲームの移植から始まりました。
ですから「ヘックス」という概念が，このコンピュータシミュレーションゲームの
世界にも存在するのです。ただ，この「ヘックス」というものは，
位置を計算し易くするためなどに設けられたもので，本当はコンピュータゲームでは，
必ずしも必要だというものではないのです。にもかかわらず，
どうも「シミュレーション」＝「ヘックス」という間違った公式が，
一般に通用してしまっているのです。この硬い“殻”を打ち破らない限り，
進歩というものはあり得ないでしょう。
もう一つは，テーマの設定がどうもパターン化しつつあるということです。
確かに，戦争もの―特に大戦ものや古代中国ものなど血わき肉踊る時代もの―は，
資料も多いし一般受けもするでしょう。個人的にも，そういうテーマのものは大好きですし，
原稿としても書き甲斐があります。しかし，そればかりにこだわっていては，
シミュレーションゲームの方向性が偏ってしまうのではないか？
最近そんなことをふっと思ったりもします。
アメリカでは，フライトシミュレータが好評だそうですが，
日本ではあまり一般受けしないようです。もっとも，マイクロプローズの『ガンシップ』，
システムソフトの『AIR COMBAT』などはかなり好評のようですが
(この本に載せたいのはやまやまだったが，スペース等の事情から載せられなかった)。
まあ，なんにしてもこの本は「シミュレーションゲーム」の本であり，
「**ウォー**シミュレーションゲーム」の本ではないので，
次回は戦争もの以外の記事が多くなることを希望しています。
さて，一般的にRPGやAVGと違って，シミュレーションゲームは，
解き方が一つではありません。無数の過程を導く可能性があり，結果があるのです。
この本では，それらのうちのたどり着く方法の指南，またゲームの過程を楽しむための様々な方法，
感情移入を深めるための資料などを皆さんに提供していきます。
「この本と全く別な方法でもできるぞ」という人は，そのゲームに対して
新しい楽しみ方を見つけた事になるのですから，
この本を責めるよりもむしろ喜ぶべき事でしょう。
それでは，つたない文章ではありますが，
これからしばらくの間シミュレーションゲームの世界を
ごゆっくりとお楽しみ下さい。

CHALLANGE! Personal Computer

CONTENTS

SIMULATION チャレンジ!パソコン シミュレーションゲームII GAME II

SUPER大戦略 …… 123

太平洋の嵐DX

綿密なデータの下で
繰り広げられる日米大決戦



●対応機種：PC-9800シリーズ(5"2HD, 3.5"2HD), PC-88VA(5"2HD)
X68000(5"2HD)
●発売元　：G. A. M.　TEL：03(736)6879
●価格　　：14,800円

はじめに

永遠に許されないであろう，多くの人々を道連れに，太平洋戦争は1945年８月15日に終結しました。この戦争において，数多くの評論家や研究者などが『もし○○であったなら……』といったことを語っています。良く知られているところでは，ミッドウェー沖海戦における利根の索敵機の故障が無かったらとか，レイテ沖海戦で栗田艦隊がレイテ湾に突入していたら，戦略的にも帝国陸軍(以後ＩＪＡ)が精神第一主義を捨て部隊の機械化の強化を進めていたらとか，帝国海軍（以後ＩＪＮ）が戦艦第一主義を捨てていたら，また早めに中国戦線にケリをつけていたらなど，数えあげたらきりがありません。

『太平洋の嵐』では，こういった疑問に対して出来る限りの資料を使い細部まで，そしてランダム要素をなるべく少なくして太平洋戦争を再現することによって，答えを求めようとしています。プレイヤーの裁量次第では（その攻略法なるものを以下に長々と述べていくことになるのですが）1942年中に戦争を日本の勝利に終わらせることも可能です。

このゲームをプレイする際に一つだけ考えてほしい事があるのです。それは『果たしてこんな馬鹿げた戦争を日本はやる必要があったのだろうか』という問題です。単なるゲームプレイヤーとして，兵器マニアとして、作戦家として，プレイするのはいいのです。ただ，一度くらいは歴史の本をひもとき，戦争を回避することはできなかったのか，その方法を模索してほしいのです。何だかんだといっても人類の最大の愚行の一つが，人と人との大規模な殺しあい，「戦争」であるのですから……。



▲タイトル写真

用語集

いきなりで恐縮ですが，このゲームではあまり耳にしたことのない言葉があちこちにでてきていて，その言葉がわからないと理解に苦しむことになります。ここでは「兵器用語」と「ゲーム用語」に分けて説明していきます。

兵器用語

〈戦艦〉 文字通り「戦う艦船」です。砲撃力や耐久力は，他のどんな軍艦にも負けませんが，戦術そのものが空母・航空機中心に変わっていたのでもっぱら（特に米軍では）防空任務と対地上物攻撃にあてられました。「大和」の名は，だれでも一度は聞いたことがあるでしょうし，最近米海軍が復活させた「戦艦ニュージャージー」も大戦中に活躍した戦艦です。



▲オープニングデモの１シーン。日本が戦争に突入するまでの経過を簡単に紹介している。

〈巡洋艦〉 戦艦よりも気軽に運用できる，速度の比較的速い軍艦。規模などにより，重巡洋艦と軽巡洋艦に分けられます。また，米海軍では防空任務専用の防空巡洋艦（アトランタ級など）も造られました。

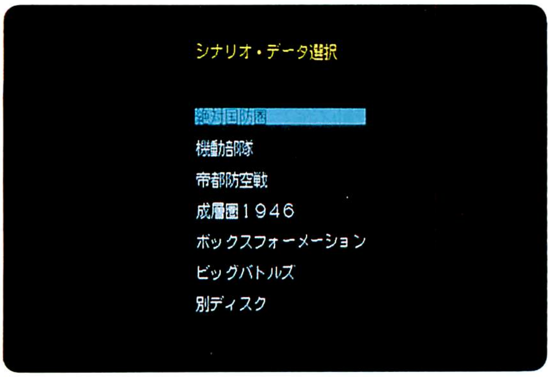
〈駆逐艦〉 対潜水艦・防空・魚雷による攻撃などこなしますが，耐久力が無いに等しい，航続距離が短いことなどが弱点です。なおＩＪＮでは，この駆逐艦と潜水艦は軍艦と定義されていません。

〈海防艦〉 主に本国付近で対潜掃討に使われた小型艦。ゲーム上では雷撃力に目をつむれば立派な駆逐艦として使えます。

〈潜水艦〉 海に潜って敵を攻撃する艦。主に偵察と交通路・補給線の寸断に使われました。しかし，ＩＪＮではその有効性に気がつかず，無理に攻撃あるいは輸送用に使い，本来あるべき使われ方をして戦果を上げたのは戦争末期，しかも悲しいかな人間魚雷「回天」によるものでした。

〈空母〉 軍艦の上部に，甲板を載せて航空機を搭載する軍艦です。その艦載機の攻撃距離の長さから，太平洋戦争では常に主役として活躍しました。大きさ，使用方法などにより，(正規)空母・軽空母・装甲空母・護衛空母に区分されます。

〈航空戦艦・航空巡洋艦〉 空母不足に頭を痛めたＩＪＮが作り上げた苦心の作。それぞれ戦艦・重巡洋艦の後部に甲板を取り付け，航空機を搭載できるようにしたもの。航空巡洋艦は水上機をのせ，偵察任務につかせる事が多かった



▲付属としてついてくるシナリオディスクに入っているシナリオは6本。

ものの，航空戦艦（伊勢・日向）が完成した時には載せる航空機がないほど戦局は悪化していたのです。

〈戦闘機〉 敵の航空機を撃墜し，爆撃機を守るための航空機です。なお航空機の名前の前に「艦上」と付いているのは空母に搭載可能な戦闘機だということです。

〈爆撃機〉 爆弾や魚雷を積んで敵を攻撃する航空機。ゲーム上はすべて爆撃機ですが，海軍機は主に急降下を行って爆弾を落とす爆撃機と，魚雷で攻撃する攻撃機に大別されます。

〈偵察機・飛行艇〉 主に偵察に使われました。このゲームでは，飛行艇は一機につき十人までの航空機の搭乗員を載せて運ぶ事ができます。

〈雷撃〉 魚雷で攻撃することです。

〈排水量〉 艦船が浮いている時の吃水線下の容積に相当する海水重量で，船の全重量・船体の大きさの基準値ともいえるものです。

〈復元性〉 艦船が航行中に風や波で傾いたとき元に戻ろうとする性質。だるまのように重心が低いほど復元力があり，重心が高いと不安定になります。

〈ネームシップ〉 同型艦・姉妹艦のうち，最初に建造されるなどしてその級の代表となる艦名を持つもの。「雲龍」「高雄」がその例。

〈高角砲〉 砲身の最大仰角を高め，対空射撃ができるようにしたものです。

ゲーム用語

〈陸上マップ〉 部隊や物質の移動，陸戦，上陸戦，艦砲射撃を行うマップです。

〈海上マップ〉 艦船・潜水艦の移動を行うためのマップです。

〈航空マップ〉 航空機の移動を行うマップです。

〈気象マップ〉 天候表示用のマップです。

〈ターン〉 ゲーム上の時間単位で，1ターンは実際の3日に相当しています。

〈フェイズ〉 ターンを構成する要素で，1ターンは生産フェイズ，作戦フェイズなどの目的の異なる複数フェイズで構成されています。

〈アクション〉 数回のアクションで1フェイズを構成しています。

〈イニング〉 1アクションを構成するもので，艦船移動イニング，航空機移動イニングなどがあります。

〈エリア〉 マップ上の青いラインで仕切られたマス目を示します。水色のラインは進入禁止エリアサイドを表します。陸を越えて艦船は移動できないのです。1エリアは400×400kmを表しています。

〈根拠地〉 都市や軍事施設などの重要地点を表します。マップ上では赤（**日本軍**）もしくは紫（**連合軍**）の点で表示されています。

〈道路〉 根拠地同士をつなぐ黄色のラインで，陸上の移動や戦闘は全てこの道路を通じて行います。

〈マップカーソル〉 エリア1個分のカーソルで，各マップ画面でエリアを指定する時に使用します。白で表示されます。

〈反転カーソル〉 メニュー中の選択・入力等に使用されます。水色のカーソルで表示されます。

〈ＴＦマーカー〉 ＴＦ(艦隊)の位置を示します。日本側ＴＦは赤，連合国側ＴＦは白，両軍がいる時は黄色で表示されます。

〈潜水艦マーカー〉 潜水艦の位置を示します。日本側潜水艦は赤で表示されますが，連合国側潜水艦は表示されません。

〈航空機マーカー〉 移動中の航空機を表します。日本側航空機は水色，連合国側航空機は白で表示されます。

〈偵察マーカー〉 偵察フェイズに偵察の行われたエリアに置かれる赤い四角形のマークの事です。

〈移動経路マーカー〉 偵察フェイズ，航空機移動イニング，飛行艇移動フェイズにおける航空機の移動経路の設定に使用します。航空機マーカーと同じ型で，水色のものを使用します。同様に艦隊移動イニング，潜水艦移動フェイズに使用するＴＦ，潜水艦の移動経路マーカーもあります。

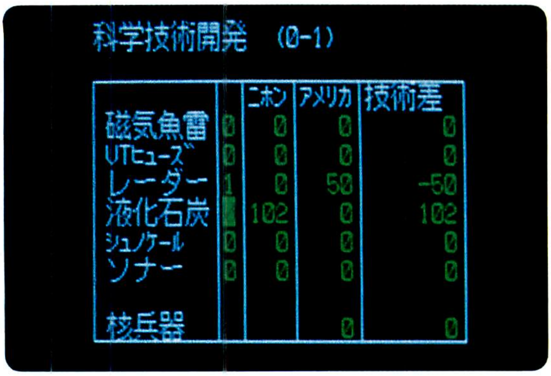
歴史用語

ここでは主に空母が参加した海戦や，事件を歴史の流れに沿って紹介していこうと思います。

八・八艦隊構想とは，ＩＪＮが1920年に計画した大建艦案です。「長門」「陸奥」「加賀」「土佐」と５万ｔ級の戦艦が４隻，「天城」「赤城」などの巡洋戦艦８隻をメインとし，



▲第１ターンから始めるシナリオでは，大和級３・４番艦と伊吹級１・２番艦を空母にするか否かを聞いてくる。全部空母がベストだろうが，大和型戦艦４隻というのも悪くない。



▲第1ターンの科学技術開発。これから差は開いていくばかりである。

これまでの「扶桑」「山城」「伊勢」「日向」の戦艦4隻と「金剛」「比叡」「榛名」「霧島」の巡洋戦艦4隻を第2線主力とする他に多数の巡洋艦などの補助艦艇をそろえようとしたが，ワシントン軍縮条約が成立し，また日本の国力もこの計画に耐えきれるほどではなかったので中止されてしまいました。

そのワシントン(軍縮)条約とは1922年に締結された国際条約です。日・米・英の主力艦(戦艦)や空母の最大トン数を制限したもので，その比率は日：米：英＝3：5：5であり，結果的に八・八艦隊構想はおしゃかになってしまったのです。

その後巡洋艦や駆逐艦などの補助艦も制限した**ロンドン条約**が1930年に結ばれます（これは例の古鷹級重巡が列強の脅威になっていたことかららしい）。そこでＩＪＮは潜水艦・駆逐艦・空母の搭載機などを使い，敵の戦力を減らす**漸減作戦**と，絶対に制限されない兵員の練度向上に力を入れたのです。

その後二つの事件が起こりました。1934年の友鶴事件と1935年の第4艦隊事件です。

友鶴事件は，訓練中の水雷艇「友鶴」が荒天のために転覆し，100人以上の殉職者を出したものです。また，**第4艦隊事件**は台風の中で演習をしていた第4艦隊が，激しい波のために駆逐艦2隻が艦首を切断，空母「龍驤」「鳳翔」と駆逐艦2隻が破損し，54人もの死亡者を出してしまったのです。この両事件で，造船技術，特に艦艇の復元性が問題視されます。そして，ＩＪＮは新たな一歩を踏み出したともいえます。

その後，両条約が期限切れとなり，無制限の中で各国が艦船の増強を行います。工業力の差でこのままでは勝てなくなると思った日本は，差のつかないうちとの決心から，戦争にふみきったのです。

アメリカ艦隊を行動不能にし，そのまま有利の体制に持ちこむために南雲機動部隊は隠密行動をとり真珠湾まで航行，停泊していた米戦艦群を空母艦載機で奇襲攻撃します（注1）。これが**真珠湾攻撃**です。結果的に米戦艦軍は壊滅的なダメージを受けたのですが，かえって反日意識をかりたて，また米海軍の空母中心主義をおし進めてしまい，戦略的には失敗に終わります。海戦史上最大の奇襲であることには違いありませんが…。

（注1） 一般には第一発目は日本が先に撃ったということになっていますが，歴史的興味から調べてみますと，日本航空隊の攻撃より1時間以上も前に，米駆逐艦〝ウォード〟がＩＪＮの特殊潜航艇を撃沈しています。一発目は米軍によるものなのです（この後，連絡がされなかったか，または遅れたかで警戒警報が間に合わなかった）。

シナリオでは「ニイタカヤマノボレ」に相当します。

サンゴ海々戦は史上初の空母対空母の海戦で，一発も対艦攻撃用の砲弾が飛び交わなかったことで有名です。この海戦は，ポートモレスビーを攻略せんとするＩＪＮと，それを阻止しようとする米海軍との間で行われました。結果として，戦術的にはＩＪＮが空母「レキシントン」を沈めたのに対し，米海軍は軽空母「祥鳳」の撃沈にとどまるなどでＩＪＮが勝ったといえますが，戦略的にはポートモレスビー攻略の中止，「翔鶴」「瑞鶴」がミッドウェー沖海戦に参加できなかったことなどで米海軍が勝利したようです（シナリオ「ターニングポイント」）。

1942年4月18日のドリットル隊の日本本土空襲(空母「ホーネット」にB25を載せるという，無茶な事をして行った)に刺激され，連国艦隊司令長官山本五十六大将は「ＭＩ作戦」を発動します。この作戦はミッドウェー島まで日本の防衛線を広げ，救援にくるだろう米空母をたたくのが目的でした。6月5日未明ミッドウェー海域に日本の機動部隊が入ります。以後が**ミッドウェー沖海戦**です。ミッドウェー島を爆撃したあと，第2次爆撃隊が空母甲板上で待っている所から悲劇は始まります。

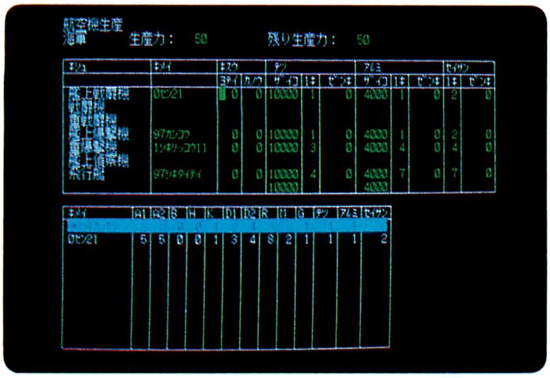
0450 第1次攻撃隊空母上空に帰投開始。

0520 索敵機から「敵は空母らしきもの1隻をともなう」





▲第1ターンの陸・海軍の航空機開発。本当に必要なものだけにポイントを振り分けよう。



▲第１ターンの航空機生産では機種の変更を忘れずに。



▲武蔵を廃艦にするかどうかはあなた次第。

という報告あり。

南雲長官(主力機動部隊の長官)は，第１次攻撃隊を収容し大兵力で攻撃することを決心する。

0918　米軍艦上機(デバステータ)来襲開始。雷撃機の大半を撃墜する（この雷撃機が低空より侵入したため零戦も低空にひきつけられます)。

1023　米軍急降下爆撃機(ドーントレス)47機の奇襲を受ける（高々度からの爆撃のため零戦は間に合いませんでした)。「加賀」「赤城」「蒼龍」は被弾誘爆して大火災が発生。

1058　飛龍第１次攻撃隊発進(99艦爆18機，零戦５機)

1210　飛龍攻撃隊，「ヨークタウン」を攻撃。同艦は火災を起こす。

1331　飛龍第２次攻撃隊発進(97艦攻10機，零戦６機)

1445　飛龍第２次攻撃隊，「ヨークタウン」に魚雷２発を命中させる。

1703　「飛龍」，米軍急降下爆撃機24機の奇襲を受け火災発生…。

(以上「日本機動部隊」説明書より。但しカッコ内は著者つけ足し)

その後，大破した「ヨークタウン」を「伊168」が撃沈しますが，結果的に「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」の４主力空母と数多くのベテランパイロットを失い，ＩＪＮは立ち直れないほどのダメージを被ったのです。敗因の第一はＩＪＮの慢心に原因があったと思うのですが，とにかくこの海戦で，太平洋戦争の流れは変わります。そしてわずか２か月後，米軍はガタルカナル島へ上陸，連合国軍の反撃が始まります。該当するシナリオは「ターニングポイント」「ボックスホーメーション」。

（注２）「ミッドウェー海戦」が一般名であるが「ミッドウェー」とは島の名前なので「ミッドウェー沖海戦」でもいいと思います。

1942年８月24日場所はソロモン海域へ移ります。ＩＪＮは，陸軍のガタルカナル島に対する増援の援護の要請に応えて南雲忠一中将指揮下の機動部隊を出撃させます。果たして米海軍も，出撃可能な２空母「エンタープライズ」「サラトガ」を出します。これが**第２次ソロモン海戦**です。

米軍は「エンタープライズ」が大破，日本軍は軽空母「龍驤」を失い，痛み分けでしたが，陸軍の増援は上陸できず，ひき返したため，戦略的にはＩＪＮは敗北したことになるのです。

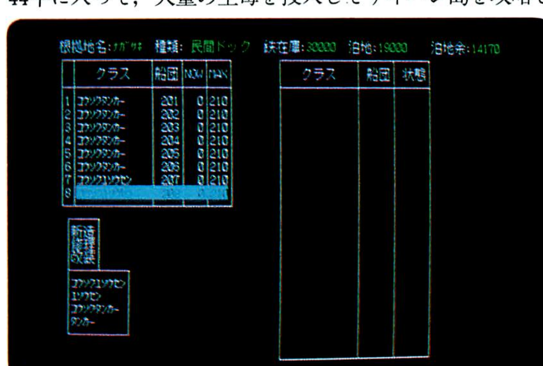
同年12月22日山本長官は，ガタルカナル島支援のため南太平洋方面に「翔鶴」「瑞鶴」「隼鷹」「瑞鳳」を展開させます。それに応じて米海軍も「ホーネット」「エンタープライズ」の２空母を出動させます。ここに後に**南太平洋海戦**と呼ばれる空母戦が生じるのです。

戦力差はいかんともしがたく，米軍は「ホーネット」が沈没してしまいます。しかし，米新型戦艦の対空砲火は激しく相当数の日本機が撃ち落とされ，以後のガタルカナル島作戦において有効な援護ができなくなるのです。空母戦でのＩＪＮの最後の勝利といえます。

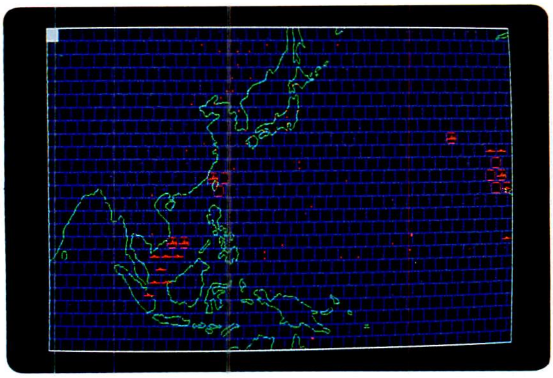
43年中は小ぜりあいはあったものの両軍とも戦力の増強に力を注ぎ，空母戦は44年までお預けになります。そして44年に入って，大量の空母を投入してサイパン島を攻略し



▲長期戦に備えるのなら，雲龍級の生産は重要です。



▲高速タンカーの製造は急務。



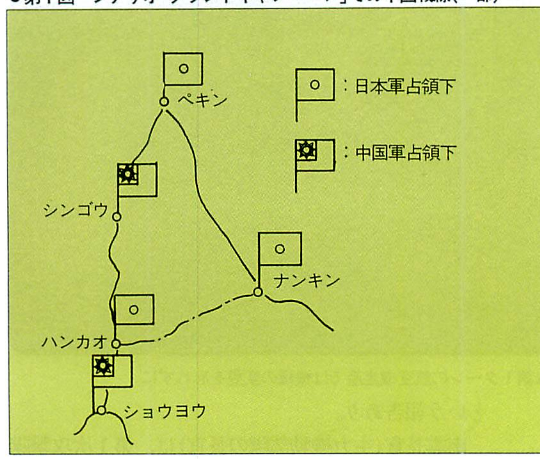
▲基本画面。

ようとする第5艦隊(スプルアンス長官指揮)に対し，IJNはありったけの空母――正規空母3，中型空母2，小型空母4――にて反撃に出ます。これが**マリアナ沖海戦**です。

ＩＪＮ最初で，最後の大機動部隊も米海軍の大兵力（戦艦7，空母7，軽空母8，護衛空母多数…）と新技術のレーダー，ＶＴ信管にはかなわず，日本の航空機は米国艦の前でバラバラと撃墜され，「マリアナの七面鳥うち」という汚名までつけられ，壊滅し，「大鳳」「翔鶴」が潜水艦に「飛鷹」が航空機によって沈められるおまけまでつきます。日本機を操縦しているのは，もうベテランではなく未熟のパイロットだったのです。この海戦でＩＪＮの空母航空機は事実上戦力を失います(シナリオ「絶対国防圏」)。

1944年10月，米軍はフィリピンへの上陸を敢行，これに

●第1図　シナリオ「グランドキャンペーン」での中国戦線(一部)



対してＩＪＮは小沢中将指揮下の機動隊(わずか「瑞鶴」「瑞鳳」「千歳」「千代田」の4空母)をおとりとして米海軍機動部隊をひきつけ，そのすきにブルネイ湾の主力戦艦群（栗田中将指揮）がレイテ湾にいる上陸艦隊を砲撃する作戦をとりました。この作戦によって，発生した一連の海戦を総じて**レイテ沖海戦**といいます。

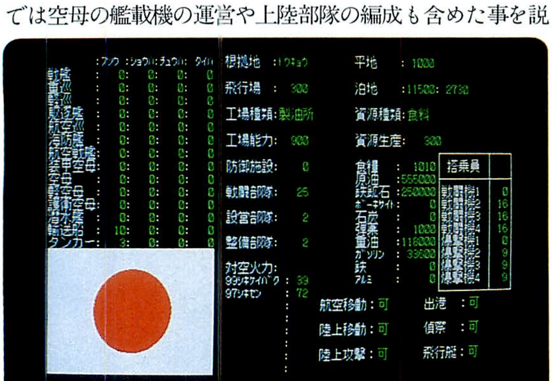
小沢の機動部隊は，空母が全滅したもののハルゼーの機動部隊の誘引に成功しました。しかし，肝心の栗田艦隊はレイテ湾へは突入せず，苦労は水の泡となったのです。ここに日本の機動部隊は名実ともに終止符を打ったのです。

戦術面での示唆

この項では，戦術レベルにおける様々な，プレイヤーのとるべき方法を陸・海・空の面から項目別に見ていこうと思います。

海軍レベル

太平洋戦争での主役というか，もっとも目立ったのは海軍です。戦艦「大和」を知らない人はいないでしょうし，あの「零戦(零式艦上戦闘機)」も海軍の所属です。プレイヤーにとっては資源を国内の工場に運んだり，太平洋の島々の敵根拠地を占領する為にも，海軍は必要です。そこでここでは空母の艦載機の運営や上陸部隊の編成も含めた事を説明していきます。



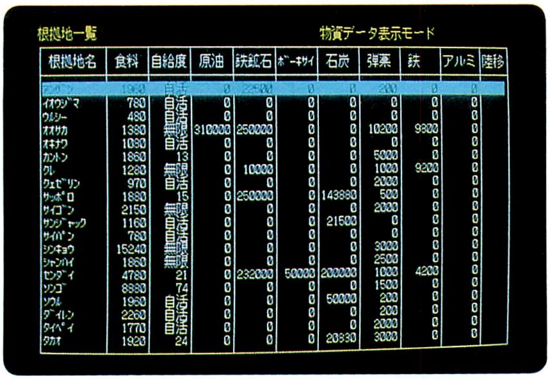
▲根拠地データを参照中。

1．艦隊の編成

艦隊をその任務別に区分すると「資源輸送船団」「上陸部隊輸送艦隊」「輸送船団護衛艦隊」「対潜水艦々隊」「機動部隊」「水上打撃艦隊」などに大別されます。これらの呼び名はあくまで任務を表現するための一時的な定義です。いずれの艦隊においても，目的(地)をはっきりさせ，泊地能

●第1表　八・八艦隊計画―計画上の艦艇スペック

		排水量（トン）	速力（kt）	主砲（cm）	主砲（門）
戦艦	長門級 2隻	33,000	26.5	40	8
戦艦	加賀級 2隻	39,000	26.5	40	10
戦艦	13～16号艦 4隻	47,500	30	46	16
巡洋戦艦	天城級 4隻	40,000	30	40	10
巡洋戦艦	紀伊級 4隻	50,000	29.7	40	10
参考	大和級	65,000	27.3	46	9



根拠地一覧　　物資データ表示モード

根拠地名	食料	自給度	原油	鉄鉱石	ボーキサイ	石炭	弾薬	鉄	アルミ	陸移
[illegible]	1960	自活	0	22500	0	0	200	0	0	
イオウジマ	780	自活	0	0	0	0	0	0	0	
ウルシー	480	自活	0	0	0	0	0	0	0	
オオサカ	1380	無限	310000	250000	0	0	10200	9800	0	
オキナワ	1080	自活	0	0	0	0	0	0	0	
カントン	1860	13	0	0	0	0	5000	0	0	
クレ	1280	無限	0	10000	0	0	1000	9200	0	
クェゼリン	970	自活	0	0	0	0	2000	0	0	
サッポロ	1880	15	0	250000	0	143880	500	0	0	
サイゴン	2150	無限	0	0	0	0	2000	0	0	
サンジャック	1160	自活	0	0	0	21500	0	0	0	
サイパン	780	自活	0	0	0	0	0	0	0	
シンキョウ	15240	無限	0	0	0	0	3000	0	0	
シャンハイ	1860	無限	0	0	0	0	2500	0	0	
センダイ	4780	21	0	232000	50000	200000	1000	4200	0	
ソンゴ	8880	74	0	0	0	0	1500	0	0	
ソウル	1960	自活	0	0	0	50000	200	0	0	
ダイレン	2260	自活	0	0	0	0	200	0	0	
タイペイ	1770	自活	0	0	0	0	2000	0	0	
タカオ	1920	24	0	0	0	20830	3000	0	0	

▲根拠地一覧。他に戦力・在泊艦船表示データ表示がある。

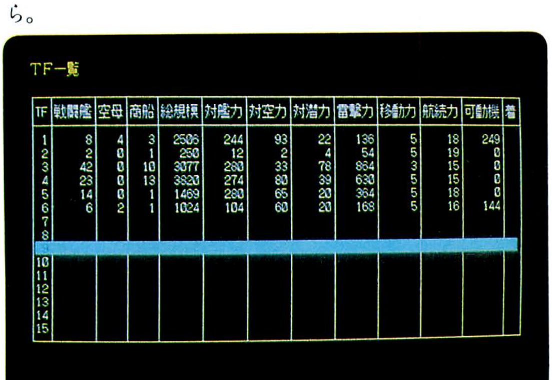
力を計算し，艦隊の規模が大きすぎて入港できないということがないようにしなければなりません。目的地までの距離を数えて，その距離が長く燃料切れの艦船がでるようなら重油を積んだ(高速)タンカーを同行させるなり，途中で中継として中ほどに位置する港に入港させるなりして，燃料切れで沈んでしまわないようにして下さい。

・〈資源輸送船団〉

一番地味ですが，重要なのがこの船団です。国外から資源を運んできたり，根拠地に重油・ガソリン・食料などの補給物質を運ぶ艦隊をこう呼ぶことにします。タンカー・輸送艦は規模が大きいので，目的地の泊地能力に注意するのはもちろんですが，安全な海(日本海など)は別にしても，他の海では敵に注意する必要があります。燃料・泊地能力に余裕があれば，後述の輸送船団護衛艦隊や対潜水艦々隊と一緒に一つの艦隊として編成するのもいいでしょう。

・〈上陸部隊輸送艦隊〉

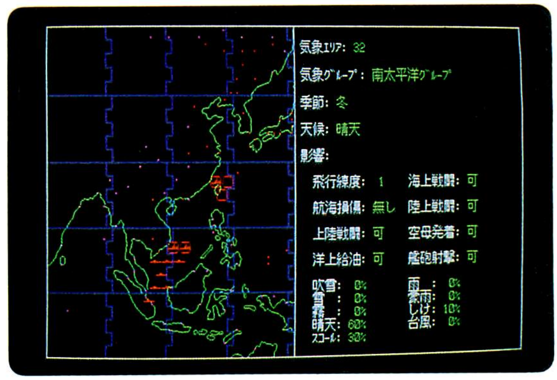
上陸部隊を輸送するための艦隊です。敵根拠地を占領するだけなら輸送艦に積むのは戦闘部隊・弾薬・食料だけで充分ですが，占領後に航空基地や防衛拠点として利用する場合は，初めからガソリン・整備部隊・設営部隊をも運んだほうがいいでしょう。泊地能力が小さい所へ上陸する時は，特にそうして下さい。よく考えてみましょう。もし，占領した後で新たに航空基地として利用する場合は，泊地能力の小ささゆえに何往復もタンカー・輸送艦を航行させねばならないかもしれないのです。それに対し上陸(戦)の時は泊地能力に関係なく，いくらでも上陸できるのですから。



TF一覧

TF	戦闘艦	空母	商船	総規模	対艦力	対空力	対潜力	雷撃力	移動力	航続力	可動機	着
1	8	4	3	2506	244	93	22	136	5	18	249	
2	2	0	1	250	12	2	4	54	5	19	0	
3	42	0	10	3077	280	33	78	864	3	15	0	
4	23	0	13	3820	274	80	39	630	5	15	0	
5	14	0	1	1469	280	65	20	364	5	18	0	
6	6	2	1	1024	104	60	20	168	5	16	144	
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

▲根拠地一覧。他に戦力・在泊艦船表示データ表示がある。



▲気象エリアを参照中。

それから重油の輸送もいっしょに行うことを忘れずに。予備の重油をタンカーに積んで入港しないと，占領後すぐに全艦を入港させたのち，再出港ということができないのです。これは，入港時にすべての重油を根拠地に降ろし，かつ出港時には満タンでないと出港できないことから起こります。もっとも入港した艦船すべてを出港させなければ話は別ですが。

少なくとも弾薬は，2隻以上の輸送艦に積んで運んで下さい。弾薬の載った輸送艦が沈められて，弾薬なしの上陸部隊になっては上陸のしようがありません。前作では無血占領なら弾薬なしでもOKだったのですが…。同様に設営部隊や整備部隊も複数の輸送艦に輸送させましょう。

・〈輸送部隊護衛艦隊〉

輸送船団を護衛するのがこの艦隊の任務です。ただ，輸送船団と別艦隊にしてもメリットはないので，一緒にしてしまったほうがいいと思われます。

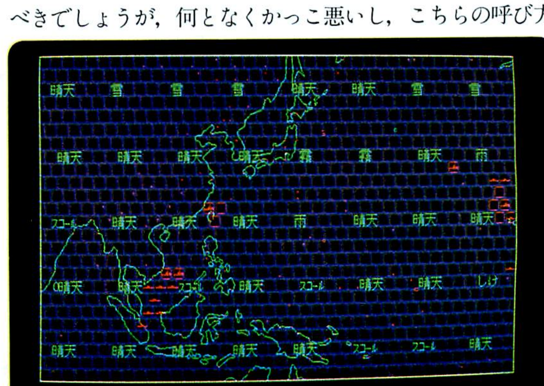
出撃する場所により編成を臨機応変に変えて下さい。

・〈対潜水艦々隊〉

普通の艦隊では，潰しきれない程敵潜水艦がかたまっている場合や，付近の海域を安全に航海させるために編成する艦隊です。海防艦や対空能力のない駆逐艦，対空能力を倍化する航空巡洋艦・護衛空母などで編成するのがベストです。これについては，後に独自の項目を設けて説明します。

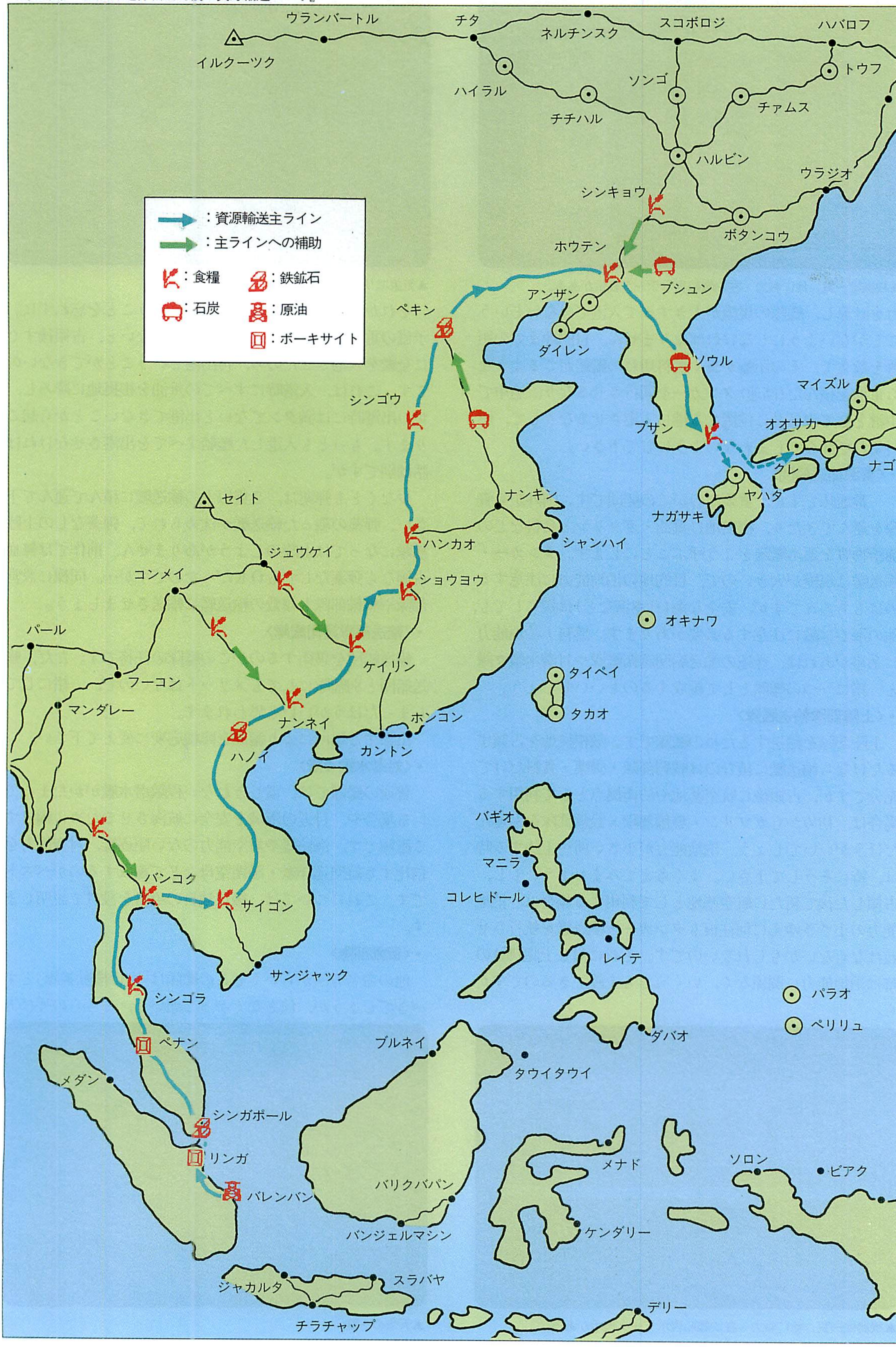
・〈機動部隊〉

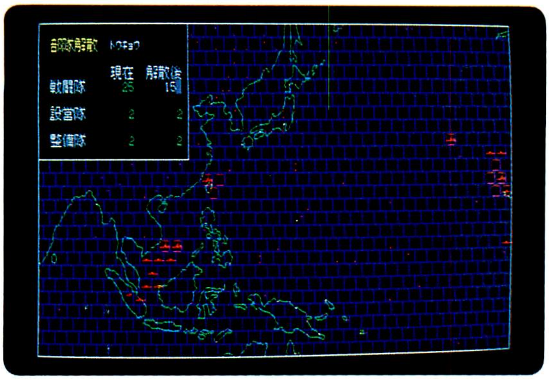
他の命名方法からいくとこの艦隊は「空母機動艦隊」とすべきでしょうが，何となくかっこ悪いし，こちらの呼び方



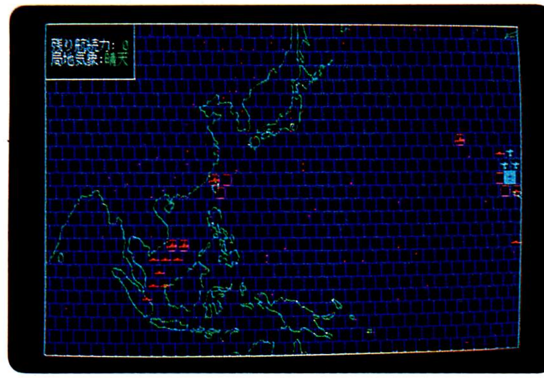
▲天候の一覧。

●第２図 『大陸打通作戦成功後の資源輸送ルート』





▲部隊の解散。よほどのことがない限り，必要ないコマンドだ。



▲偵察機を飛ばして偵察エリアを決定中。

のほうがまだよく使われているので「機動部隊」とさせてもらいました。ようするに空母を含んだ機動性の高い艦隊です。空母はもちろんのこと，防空用や対潜水艦用の駆逐艦・巡洋艦，ときには絶大な対空火力を持つ戦艦でさえも含まれて編成されます。

「海の上を動く陸上航空基地」と例えるが如く，その機動性と柔軟性，攻撃力では目をみはるものがあります。しかしその力を過大評価して無謀な攻撃に走り，艦隊を潰してしまうような事をしてはいけません。特にプレイヤーの日本軍は，空母の絶対数が少ないので，単独行動はなるべくせずに陸上基地の航空機と共同・連携攻撃をしたほうがいいでしょう。これについても後で別項目で説明します。

・〈水上打撃艦隊〉

砲撃戦を目的として編成された艦隊です。機動部隊と陸上航空基地の航空機を上手に使えばあまり必要はないでしょう。なにせ砲撃戦では，多かれ少なかれ両軍に損害が出るのです。Oh！ Nonsense　なお，リプレイでは戦艦が余っていたので，この艦隊を編成し，英艦隊と砲雷撃戦を行いました。

2．空母の搭載機について

空母には，艦載機を載せなくてはその威力を発揮しません。それの爆撃機・攻撃機と戦闘機の比率についてまず考えてみましょう。

一つの例として，米海軍空母の１隻あたりの艦載機の年代別比率を示します。

1941．12．7　　艦戦×18　艦爆×36　艦攻×18
1942．5．7　　艦戦×21　艦爆×37　艦攻×12
1942．8．24　　艦戦×36　艦爆×36　艦攻×15
1944．10月　　艦戦×41　艦爆×42　艦攻×18
1945．2月　　艦戦×72　艦爆×12　艦攻×10

大戦後期に戦闘機数がかなり増えているのは，神風特別攻撃隊の開始と攻撃目標のＩＪＮの艦船がほとんど沈んでしまったからです。また戦闘機にもある程度の爆撃能力を持たせ，攻撃力の低下を補充しています。後半の米海軍戦闘機のほとんどが，戦闘爆撃機になっているのはこのためです。もう一つの例として，1944年のマリアナ沖海戦におけるＩＪＮの「翔鶴」と米海軍の「エンタープライズ」の搭載機の数を比較してみましょう。

見ればわかるとおり，この時期すでに数でも性能でも勝る米軍のほうが，戦闘機数は多いのです。これは前述の事情によります。

それはともかくとして，ゲーム上では爆撃隊を送っている間に，敵の攻撃を受けることはないのですから少しは楽です。実戦では，爆撃隊を出したあとも攻撃される可能性があるため，上空直援戦闘機を残しておかねばならなかったのですから。

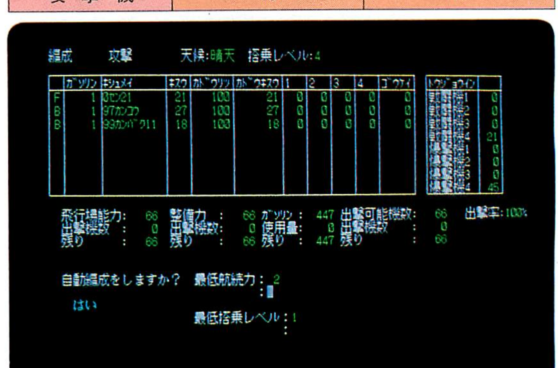
そこで，いろいろプレイしてみた結果として，次の比率が有効だと思います（戦闘機→戦，爆撃機→爆，攻撃機→

●第２表　マリアナ沖海戦での「翔鶴」「エンタープライズ」の搭載機概容

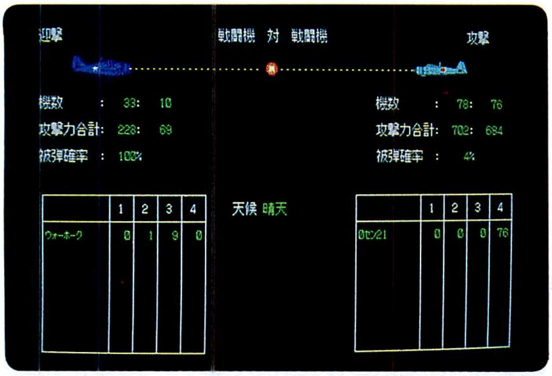
	翔　鶴	エンタープライズ
戦 闘 機	27	34
爆 撃 機	30	21
攻 撃 機	18	14



▲ハワイ在泊の敵艦隊一覧。空母がいることはまれ。



▲航空隊の編成。自動編成も可。



▲空対空戦闘。

攻)。

◆正規空母の場合◆　戦：爆：攻＝2：1：1

◆軽・護衛空母の場合◆　a)戦：攻＝3：1

b)戦：攻＝1：1

a)は機動部隊の戦闘機の不足を補うものとして，b)は小艦隊を組む時にしかたなく軽・護衛空母を正規空母がわりにつかうとき有効です。

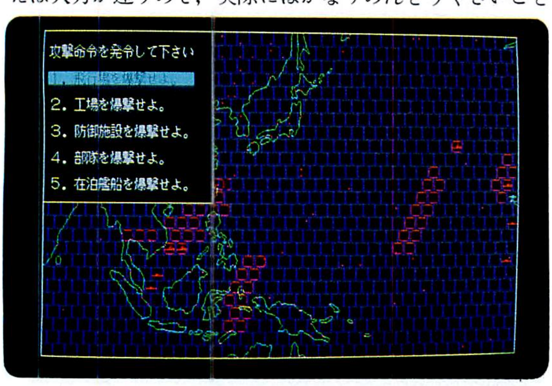
空母の搭載機は，練度4のパイロットが操っているので命中率の高さから，飛行場の爆撃や敵艦艇への爆撃にピッタリです。また，陸上基地を爆撃するのを主任務とする(特に初期の南方進出の援護にまわる機動部隊)艦隊での空母の搭載機は，爆撃機ではなく攻撃機を増やした方がいいでしょう。陸上を爆撃する時は，爆撃力だけが関係するからです。しかし補充もそれほど容易とはいえませんので，無駄使いせずここぞというときに使いましょう。

一つの警告。後半(43年の後期以降)になると米軍艦載機は，すべてが爆撃力を持つことになります(戦闘爆撃機のため)。そのことも考えると，戦闘機の比率をもう少し増やした方がいいかもしれませんよ。

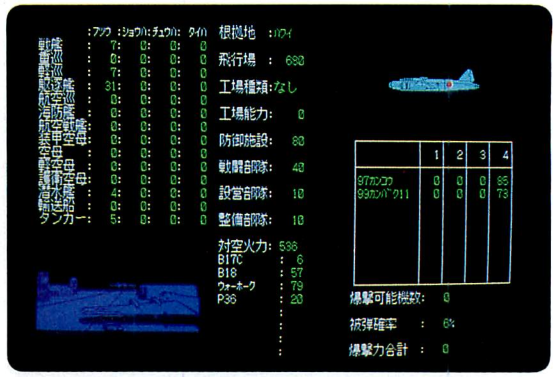
具体的に，搭載する航空機の決定については，後々の「経済・生産」の項で考えていこうと思います。

3．対空火力・対潜能力と艦隊

艦隊が進撃する海域が，完璧な安全圏ならこんな心配はする必要がないのですが，本当のところ世の中そんなに甘くありません。「空母1隻につき戦艦1隻と…」と決めて編成してもいいのですが，例えば同じ〝戦艦〟でも，級が違えば火力が違うので，実際にはかなりめんどうくさいこと



▲航空機による根拠地への攻撃目標設定。



▲飛行場への爆撃！

から出港する港に泊まっている能力のある艦艇を適当に含めることになります。しかし対空火力や対潜能力を過信してはいけません。あくまでも対空砲火を使わずに勝つ「使わずして勝つ」のが一番です。

史実での例を2，3挙げておきます。参考にして下さい。

1)第2次ソロモン海戦での日米の編成

〔日本〕		〔米〕	
空母	2	空母	2
軽空母	1	戦艦	1
戦艦	4	重巡	4
重巡	8	軽巡	1
軽巡	2	駆逐艦	9
駆逐艦	14		

2)マリアナ沖海戦での米軍攻撃艦隊の編成

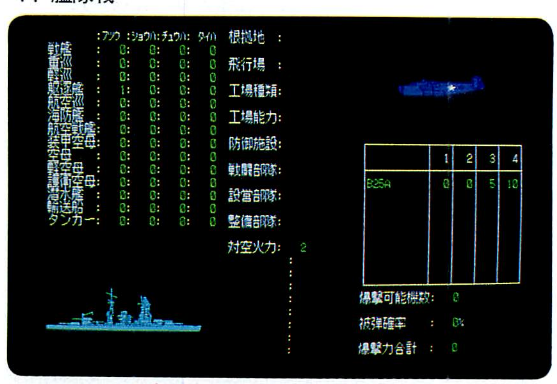
TF58

1)		2)	
空母	2	空母	2
軽空母	2	軽空母	2
重巡	2	軽巡	3
軽巡	2	駆逐艦	12
駆逐艦	14		

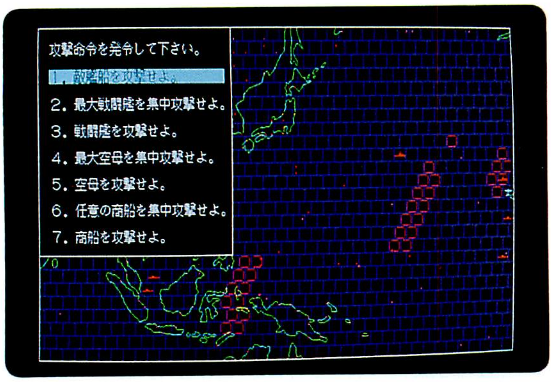
3)		4)		TF58	
空母	2	空母	1	戦艦	7
軽空母	2	軽空母	2	重巡	4
重巡	1	軽巡	4	駆逐艦	13
軽巡	4	駆逐艦	14		
駆逐艦	13				

㊟同じ級の艦艇でも，日米両軍の戦力が同じとは限りません。雷撃力は日本に，対空火力・レーダー・対潜能力・砲撃力は米に分がありました。

4．艦隊戦



▲米航空隊の日本艦隊への爆撃。



▲艦隊戦では攻撃命令を発令できる。普通は最大戦闘艦を集中攻撃せよ。

敵艦隊が自艦隊に突入してきたとき，天候が悪い時は自発的に，艦隊戦が起こりえます。が，前にも述べた通り，艦隊戦は非常に効率の悪いものですから，なるべく避けましょう。艦艇は，航空機のように好きな種類のものを大量生産することはできず，決まった数しか造れないのですから。空母の搭載機が出撃できない天候では，敵の上陸作戦も不可能だということを頭に入れておいて下さい。もし，艦隊戦になったのなら，普通は「退避」，かなり状況が良い場合でも「形勢が悪くなったら退避」を選びます。対艦防御力の大きい船がいれば，こちらの損害なしに相手にダメージを与えられます(うまくいけばの話ですが)。艦隊の中に，1隻でも大破している艦艇がいると，その艦隊全体の速度は「8」に落ちるのは御存じですね？

5．改装

改装にはけっこう時間がかかります。が，改装によって対空火力を上げることができ，空母に関しては搭載機数の上限も上げられるので，艦隊が暇になったときにでも少しずつ，少なくとも重巡以上の艦艇は改装しておくべきです。伊勢級，山城級の戦艦には，航空戦艦にまで改装するのもお勧めします。また，軽巡・北上級の改装後の雷撃力は，凄まじいものがあるので，改装してみるのもおもしろいかもしれません。

6．偵察

もし，空母に艦上偵察機を載せるとするならば，4～5機が妥当な線です。偵察機は，3機1組で出撃しますが，敵機に撃墜される可能性のある〝敵上強行偵察〟を行う必要性がある以上，予備機を載せておくべきです。



▲艦隊戦！　まず割のあわない戦闘だ。



▲潜水艦による攻撃はかなり有効。

しかし，全空母に偵察機を載せる必要は無く，せいぜい1艦隊につき1～2隻に偵察機がある空母がいればいいでしょう。むしろ偵察は，陸上航空基地の偵察機にやってもらったほうが良いのではないでしょうか。

7．潜水艦

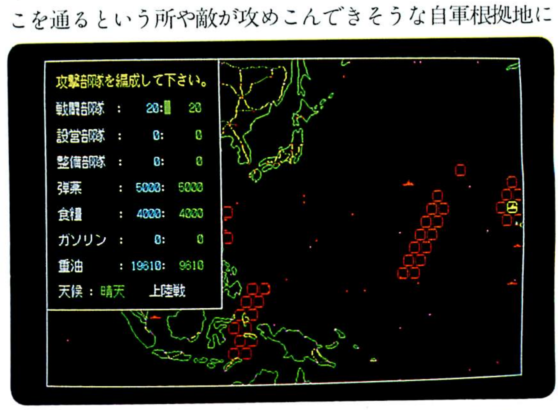
「たかが潜水艦ごときに一項目も…」と思うかもしれませんが，使い方次第では最強の兵器になり得ます。実際，太平洋戦争では，米軍で潜水艦が一番多くのトン数の日本軍艦船を沈めたのです。前作に比べ，潜水艦の効果は薄れましたが，まだまだ有効です。そこでここでは，第一にゲーム上での潜水艦のうまい使い方，第二に実戦で利用された方法をもとに，対潜作戦について考えてみましょう。

1)潜水艦の使用法

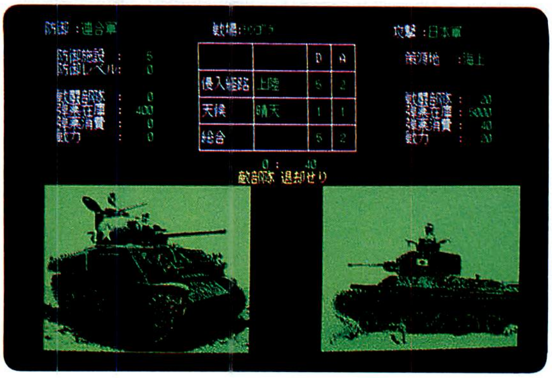
主に任務は「偵察」「攻撃」の二つに分かれます。他に大戦中最も有効だった「輸送船団への攻撃」は，連合軍しか行えないものですから省略します（連合軍はマップにない所で生産を行っている)。

〈偵察〉　偵察機で偵察できない，または偵察困難な離れた敵根拠地や島々を偵察するには，潜水艦を侵入させて情報を得ましょう。この偵察任務には，航続距離の長い特型（伊400型）や巡潜型，甲・乙・丙型などが適任です。一根拠地につき1隻で充分ですが，敵艦隊と接触したら，まず命はないと思って下さい。シュノーケルの開発具合では，助かるかもしれませんが。

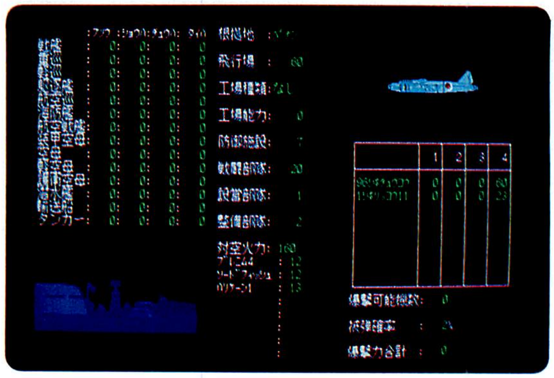
〈攻撃〉　一隻では弱い潜水艦も，数を集めれば頼もしい攻撃力を持ちます。潜水艦は，スピードが遅いので，必ずここを通るという所や敵が攻めこんできそうな自軍根拠地に



▲陸戦。攻撃目標を指定した後に部隊の編成。重油なども(あれば)編成できる。



▲退路がある場合には，敵の陸軍はすぐに退却してしまう。退路をふさぐのが最優先の課題。



▲防御施設への爆撃。防御施設は爆撃でしか低下できない事に注意。

集中配備するのです。事前に航空攻撃で駆逐艦を攻撃しておいて，潜水艦の身を安全にするのもいいかもしれません。もし，この戦術を使うのなら，シュノーケルや磁気魚雷の開発を忘れずに行い，効果をあげるようにしましょう。潜水艦による攻撃の最大のメリットは，もし1ターンにうまくいけば，こちらの損害なしに複数の艦隊に損害を与える可能性があることです。

2)対潜作戦

もちろん日本軍のみならず，連合軍も潜水艦を本当にいやらしいほど使ってきます。中盤以降，技術開発がすすんでくると，敵の潜水艦が憎たらしくなること請け合いです(ヘンな表現)。実戦では，ＩＪＮは対潜活動に重点をおかなかったし，船団護衛も二の次だったので，多くのタンカー・輸送艦が潜水艦に沈められています。こんなことにならないように，充分に対潜作戦を練りましょう。対潜作戦は，主に次の五つに分けられます。

〈船団護衛〉　言葉の通り，何隻かのタンカー・輸送艦を船団として組み，対潜能力のある艦艇を護衛につけて攻撃してくる潜水艦から商船を保護する方法で，最も一般的です。

〈対潜掃討〉　潜水艦のいそうな海域に対潜艦隊を派遣し，潜水艦を沈める方法です。台湾・マニラ付近，ジャワ海，ニューギニア～ソロモン諸島付近の海では有効でしょう。

〈対潜艦隊先導〉　輸送船団と対潜艦隊を別々に編成し，ターン開始時と終了時には，同一エリアにいるようにし，各ターンの移動では初めに対潜艦隊を先導させ，安全が確認された航路上を輸送船団に航行させるものです。対潜艦隊で，敵の潜水艦を全て沈めておかないと，輸送船団が進めなくなるので，実質的な速度はかなり遅くなります。

〈自由航行〉　タンカー・輸送艦を護衛艦艇もつけず全くの自由に航行させる方法です。平時ではこの方法を用いました。輸送効率は最も高いのですが，その分危険度も高いのです。それでもおそらく，最もゲーム上で行われるでしょう。

〈航路帯方式〉　商船が航行する場所を一定海域(＝航路帯)に限定し，その海域を対潜掃討艦隊で常にパトロールして，航路帯内のタンカー・輸送艦は自由航行させる方法です。「対潜艦隊先導」「船団護衛」方式と異なり，輸送効率は高まりますが，成功するためには莫大な対潜兵力を必要とします。今までに成功したことがないそうです。

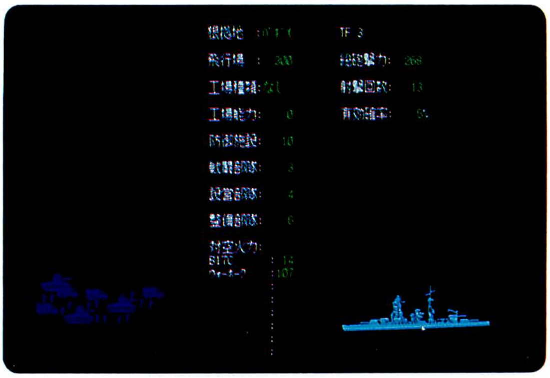
――とまあ，こんなところですが，場所に応じて使い分けるのが良いでしょう。さらに対潜艦隊の編成についてですが，完全に制空権を握っていて爆撃される心配がないのなら，対空能力のない旧式駆逐艦・水雷艇や海防艦がピッタリです。空母と，一部の水上偵察機を多く載せられる艦艇は，同じ艦隊の対潜能力を倍化できますから，護衛空母や航空巡洋艦の1隻くらいは(もし余っているなら)付けてもいいと思います。なぜ倍化されるかというと，航空機や水上偵察機で空から潜水艦を探し出し，また攻撃することさえ可能だからです。特に米海軍では，護衛空母と対潜艦艇を組み合わせて空海協同で効果を発揮させたそうです。

8．艦砲射撃

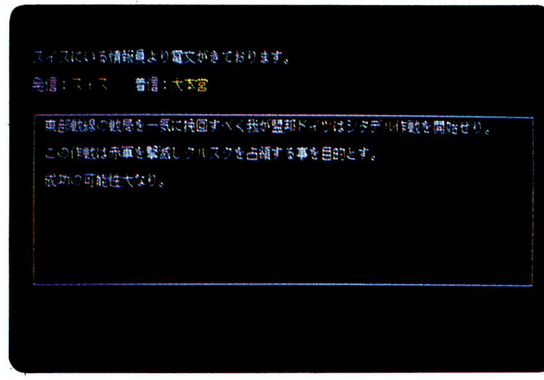
ＤＸで初めて採用されたルールで，敵根拠地と同一エリアにいる艦隊が，その根拠地の部隊や飛行場に対して射撃

●第3表　上陸準備砲爆撃の様相と成果

作戦名	兵力	弾量(t)	期間	成果
ノルマンディー	航空機17,700 艦砲戦艦×6，巡洋艦×22，駆逐艦×93	11,000 12,000	1.5か月 1日	人員1.2%，砲台制圧，陣地破壊できず。
サイパン	航空機2,270 艦砲戦艦×7，巡洋艦×21，駆逐艦×69	? 1,000	3.5日 2日	死傷者600人，陣地・通信器具ほとんど破壊
グァム	航空機1,200 艦砲戦艦×6，巡洋艦×6，駆逐艦×57	? 400	15日 13日	野戦陣地50%破壊
硫黄島	航空機1,700 艦砲戦艦×15，巡洋艦×20，駆逐艦×96	160 1,700	3日 同上	海岸付近の砲50%，その他約25%破壊
沖縄	航空機2,000 艦砲戦艦×10，巡洋艦×9，駆逐艦×23	540 740	15日 7日	ほとんど損害なし



▲根拠地への艦砲射撃。意味がないコマンド。



▲歴史的な戦況変化については情報員から情報が入る事もある。

ができる「艦砲射撃」があります。実戦では，ガタルカナル島のヘンダーソン飛行場への「金剛」「榛名」の砲撃や，大戦後期の連合軍戦艦群による，上陸作戦の支援のための砲撃がいい例です。しかし艦砲射撃には「陸上からの砲撃，機雷による触雷，座礁」などによる損害を受ける可能性があり，かつ根拠地の防御施設がある程度以上あると，効果はほとんどあげられずダメージばかり受けてしまいます。戦艦など，比較的大規模の「25％損害」は，ドック数が限られているＩＪＮにはかなり痛いのです。実戦でも，防御側が適度な防御を行えば，砲撃を無力化することは可能です。

個人的な見解になるかもしれませんが〝艦砲射撃〟はやるべきではないでしょう。連合軍側が，この〝艦砲射撃〟を行ったのは見たことがありません。万が一行うにしても，必ず輸送艦・タンカーは砲撃する艦隊から外しておいて下さい。そうでないと，一回座礁するだけで沈没してしまいます。

実際の上陸作戦での準備砲・爆撃の成果を**第３表**にあげておきます。

９．空母戦術

この第二次大戦で一躍海の主役となった空母の運用方法についてです。

1)特長

機動部隊の長所は，その名からもわかる通り〝機動力〟です。陸上航空基地からの航空隊は，爆撃機だけでも行動範囲が制限されます。戦闘機の護衛をつけるならばなおさらです。ところが，空母の搭載機ならば〝基地〟すなわち空母そのものが移動できるので，極端にいえば空母の航続力分の行動範囲を持つのです。もちろん，高速タンカーを追随させて，燃料の補給をさせることを忘れてはなりませんが。

機動部隊の攻撃力は，(もちろん砲撃力もないわけではないのですが) 搭載している航空機によるものがメインなのです。他の攻撃力は，むしろ空母を守るために存在します。１隻あたりの搭載機数は，100機前後とたいした数ではありませんが，これは複数の空母を集中して使用することで解決されます。

2)構成

機動部隊は，主役の空母とその護衛を任務とする艦艇から成り立ちます。この護衛の艦艇については，二つの条件があるのです。一つは，長い航続距離および，空母と同等の速度，もう一つは適度の対空・対潜能力を持っていることです。この二つの条件から検討した場合，もっとも有効なのが，例えば「金剛」などの高速戦艦や航空戦艦です。空母と同等の航続力・速度を持ち，絶大なる対空火力を持っています。戦闘艦中，次に大きい重巡は，それなりの航続距離と対空・対潜能力，そして満足する数の水上偵察機を持っているので，近距離の偵察のためにもあった方がいいでしょう。航空巡洋艦ならなおさらけっこうです。ＩＪＮの軽巡は，一部の改装後や新型の軽巡を除き，対空火力が高くなく，航続距離も短いので護衛には向いていません。駆逐艦も同様で，旧式艦は対潜能力ならともかく対空火力はお話しになりません。秋月級や松級は，かなり有効に護衛任務に使えます。これらの駆逐艦が完成するまでは，対空射撃は軽巡以上に任せて，駆逐艦は対潜行動のみということで旧式駆逐艦を使うしかないでしょう。

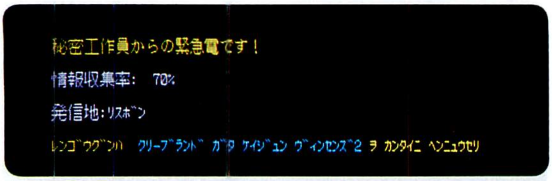
実戦ではありえませんが，けっこう使えるのが海防艦です。そこそこの対空・対潜能力，それに長い航続距離が売りものです。是非入れるべきです。

機動部隊は，予定より長く洋上にいる場合が多いので，重油を積んだ高速タンカーを２隻ほど，それにガソリンを積んだ高速タンカーを１隻は欲しいものです。

ある一定数の空母があるとき，一つの艦隊にまとめるべきでしょうか，それとも分散して二つ以上の艦隊に配置するべきでしょうか。集中して配置するといっぺんに損害を受けやすい（例，ミッドウェー沖海戦）ですが兵力をまとめやすく，上空直援機も多くあげられます。分散すると，まったく逆の事がいえるのです。正解は……「集中配備」

●第４表　主要日米艦上機の攻撃可能範囲

	1エリア	2エリア	3エリア
日　本	99艦爆11型	零戦63型，烈風 97艦攻，99艦爆22型	零戦21型・52型 彗星12型・33型 天山・流星
アメリカ	ワイルドキャット デバステーター	コルセア，ヘルキャット ドーントレス，ヘルダイバー アベンジャー1	アベンジャー3 ベアキャット





▲秘密工作員からの緊急伝が入る事も。これは決められた根拠地を占領する事で，入る確率が上がる。

が原則です。但し状況によっては，分散した方がいいのかもしれませんね。

3)任務

敵を攻撃するのはもちろんですが，空母機を使った航空攻撃には，主に次のようなものがあげられます。すなわち敵艦隊への爆撃，航空基地への爆撃による制圧，上陸部隊の援護のための陸上部隊への爆撃などです。いずれの場合にも，空母機単独では多少無理がある場合があるので，できれば陸上航空基地の航空隊と共同して攻撃するのが良いでしょう。敵根拠地への爆撃なら，空母機で敵飛行場を爆撃し上空直援機が上がれないようにして，陸上航空基地の航空隊で部隊を爆撃するのです。大戦初期に南方の島々を占領する時は，飛行場を造っている暇がないので，空母機を利用すべきです。

敵艦隊への爆撃は，もし陸上基地の航空隊が護衛戦闘機付きで使えるのなら，まずそちらを先に使い，機動部隊の航空攻撃は後始末にまわすべきでしょう。補充のスピードが段違いなので，機動部隊の航空機はなるべく損害を抑えるべきなのです。逆に，敵の陸上基地からの航空隊に空母を沈められるといった，非常に割の合わない事のないよう気をつけて下さい。

4)索敵・警戒網

もし，自軍の側に敵の機動部隊がいるのに，他の場所を攻撃し，その後敵機動部隊から爆撃を受けては大変です。陸上航空基地からの爆撃は予想がつきますが，敵機動部隊からの爆撃は発見していない限り，予想は不可能なのです。



▲これくらい念入りに偵察していればまず大丈夫。



▲目を細くして良く見てみよう。夢の航空機がうじゃうじゃと……。

そんなことがないように，索敵は念入りに行うべきです。

そばにある陸上航空基地から索敵をしてもらうのはもちろんのこと，空母艦載機も使って索敵させます。少なくとも敵の存在し得る方向に対して，自分自身のいるエリアから3エリアくらいは，索敵しつくしておくべきです。さらに機動部隊の前方に，小型艦や輸送艦を配置させ，オトリ兼警戒艦とすることも可能です。もちろん，それら艦船には死を覚悟してもらわねばなりませんが。

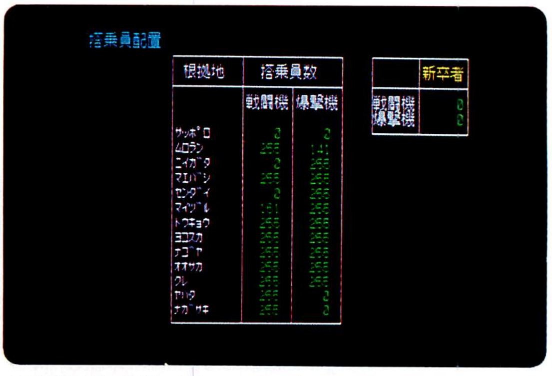
5)航空攻撃

ここでは空母機による航空攻撃に限定します。何はともあれ，はじめに空母を叩くべきです。その艦隊の空母を沈めるか，発艦不能にしてしまえばあとは赤子の手をひねるようなもの。あらゆる航空兵力を使い，徹底的に叩いてしまいましょう。もうやりたい放題です。

ただし，敵艦隊が自軍根拠地と同一エリアか近くのエリアにいて，このフェイズ中に上陸戦をされる可能性があるのなら，空母は後回しにして，輸送艦を攻撃するべきです。目先の手柄にとらわれてはいけません。空母はすぐ後でも撃沈することはできますが，根拠地をとり返し，損害を回復するのには，相当な労力と時間が必要なのです。

爆撃をする時は，対空砲火や敵の上空直援機による損害を覚悟する必要があります。特に中盤あたりから，連合軍艦艇の対空砲火は強力になるので，攻撃を受けると目もあてられません。運を天にまかせるしかないでしょう。

最後に「アウトレンジ戦法」を紹介しておきましょう。これは，ＩＪＮによってマリアナ沖海戦で実際に使われた戦術です。日本機の方が，米軍機よりも航続距離が長いの



▲新規搭乗員の配置。60ターンごとに行われる。



▲教官数の設定も60ターンおきである。



▲科学技術開発もここまでやれば連合軍と同等に戦える。

を利用して，先制攻撃をかけるものです。

この海戦では，ＩＪＮの航空隊のパイロット練度が低いのと，米軍レーダー，ＶＴ信管の使用による莫大な対空砲火で作戦は完全に失敗してしまいました。そんな事がないよう，ゲームでは慎重に考えて行動して下さい。

具体的には第4表のようになります。日・米軍の空母搭載機の攻撃可能距離を比較してみましょう。

つまり，米軍の航空機の開発次第では，常にＩＪＮはアウトレンジ攻撃ができるものです。アベンジャー(TBF)３とベアキャット(F8F)は，かなり後にならないと開発されないのでそれまでは零戦52型と天山・彗星・流星で可能です。

6) 防御

敵の航空攻撃から空母を守るためには，まず第一に上空直援機に活躍してもらうことが必要です。ありったけの戦闘機を上空に飛ばしてあげましょう。

その他に，豪雨のエリアに逃げこんで，敵の航空攻撃を避けるのも可能です。１ステップの損害を受けますが，台風のエリアに逃げこむのも一つの手でしょう。

陸軍レベル

陸上戦は，最も地味で(マップの色もね)，また重要なものでもあります。なにしろ，いくら連合軍艦船を沈め連合軍航空機を撃墜しても，基本的に敵根拠地を占領しない限り，勝つ事はできないのです。

航空戦力との協同作戦については，「作戦・戦略」の項目で述べる事にします。

１．戦力の集中



▲連合軍はたまに，直接東京へ上陸を試みる事もあるのだ。

海戦・空戦に比べて，陸戦はかなり簡略化されています。しかし，システムが簡単であるからこそ，兵法の基本が活きてくるのです。

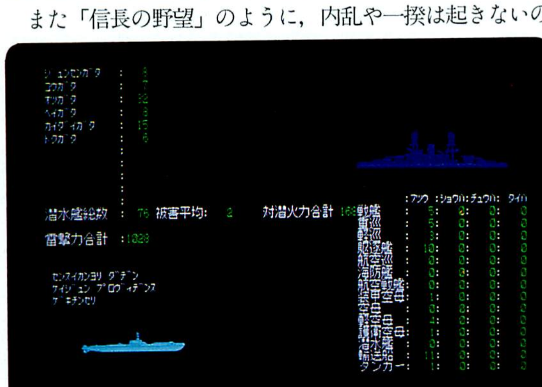
陸上では，陸続きの根拠地を道路で結び，移動や攻撃はその道路に従って行われる，いわゆる“Point-to-Point”方式を採用しています。この方式では，複数の連絡線が交わる“Point”ほど重要な拠点になると覚えていて下さい。

さて，具体例を挙げて説明していきましょう。グランドキャンペーンにおける，ペキン付近の戦線を例にとります。ここでは，ペキン・ハンカオの両方に約100部隊ずつの強力な陸軍がいます。しかし，シンゴウで粘っている中国軍のおかげで，この主力部隊は南下することができません。下手にハンカオから総攻撃をかけて失敗でもしたら，逆にショウヨウから反撃されるかもしれないのです。

この場合では，防衛部隊を残さなくてすむ，つまり全力で攻撃可能なペキンから攻撃すべきでしょう。ハンカオから20～30部隊をナンキンへ，そしてナンキン自身の兵力も含めてペキンに送ります。そして爆撃でシンゴウの兵力・防御陣地を潰した後，ペキンからの総攻撃を行えばシンゴウはすぐにでも陥落するでしょう。

具体例からも分かるように，防御部隊を残さず，全力で攻められる場所から攻撃できるよう，戦線を作る必要があります。中国～インド方面では，この点に注意しないと部隊が足りなくなってしまいます。

また「信長の野望」のように，内乱や一揆は起きないの



▲潜水艦も集中して使えばかなりの戦果をあげられる。

ですから，基本的に内陸部では，守備隊を残しておく必要はありません。どんどん前線にもっていきましょう。

さらに注意するべき事は，特に中国～インド方面で起こりやすいのですが，敵がどんどん退却して，ある場所までいくと敵部隊が一箇所にたまってしまうことです。あちこちではさみうちにして，各個撃破すれば心配は無用です(前の記述と矛盾するかもしれませんが)。

2．食料問題

戦力をためるとよく起こるのがこの問題です。1部隊につき，1ターンに10トンもの食料を消費します。逆に言えば，〔食料生産量／10〕分だけの部隊が，食料を生産する根拠地ではまかなえるのです。トラックやメジュロなどの陸続きでない根拠地では，とかく食料の輸送を忘れがちで，食料不足になりやすいので注意しましょう。国内にもある程度のストックがないと，せっかく生産(？)された部隊がすぐに食料不足で消えてしまいます。

食料の残存量が充分でないと，食料が供給されない部隊の半分が，飢え死にして消えてしまいます。が，合計部隊数が5以下ならば，自活できるので，決して減ることはありません(情報コマンドの「根拠地一覧」で確認して下さい)。これをうまく利用してしまいましょう。

内陸部や安全地域で，守備隊を置く必要がない中継用の航空基地を造る必要がでてくるでしょう。例えば，サイパンやオキナワなどです。そういう場所の食料の管理は，はっきりいって非常に面倒で，食料を運ぶための輸送艦などの重油の無駄です。そこで，この航空基地には整備部隊と設営部隊を一部隊ずつだけ置くのです。こうすれば食料の管理は必要ありません。

●第5表　航空機の部隊爆撃時の部隊除去のための爆撃力

防護施設	0～9	10～19	20～29	30～39	40～49	50以上
爆撃力 (＝定数)	40	50	60	70	80	90

逆に連合軍側は，絶対に食料切れになることはありません。ホンコンなどで食料不足で兵力が減るのを待っていても無駄です。

3．無血占領

爆撃などで，目標となる敵根拠地の兵力を0にしてから攻撃すれば，こちらの損害無しに占領できます(当然か)。これを「無血占領」といいますが，この無血占領の他の利点をあげてみましょう。

1)弾薬を消費しない

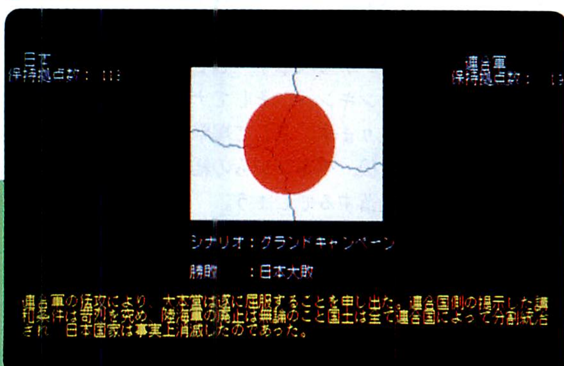
弾薬の生産量は，たいしたことありませんが，それに反して消費量は非常に多く，例えば100部隊が1回戦闘すれば600トンもの弾薬を使ってしまいます。このことからも弾薬は節約すべきです。しかし「無血占領」なら弾薬は一切使用しません。おいしいですねえ本当に。上陸戦の際にも有効だと思われます。

2)小兵力で占領できる

太平洋の諸島の根拠地を占領する時，後で使う必要のない所や安全な所，攻められる心配のない所は，この方法で占領しましょう。食料の心配もいりません。部隊と弾薬をそれぞれ少数上陸させればいいのですから。

4．参考…実戦では

ごく一部ですが実際のＩＪＡはどうだったのか記してお









▲順に，438ターン以前・439～479ターン・480～539ターン・540～600ターンに降伏した場合の結果。降伏しても負けとは限らないのだ。

きましょう。

ＩＪＡの歩兵の携帯火器は，基本的に38式歩兵銃，明治38年に制式化されたのですから笑っちゃいます。昭和14年に，新型の99式歩兵銃が制式化されたものの，相変わらずボルトアクションで火力が少ないことは否定できませんし，この99式歩兵銃でさえ全部隊には行き渡りませんでした。軽機関銃は，11年式・96式・99式の３種が主に生産されたものの，軽機関銃そのものの信頼がないので，ある部隊では敵から捕獲した重火器を逆用したらしいです。擲弾筒（大型手榴弾を小型の発射管――竹筒の水鉄砲のような型をしている――で飛ばすもの）は威力がないものの，連合軍兵士に恐れられました。重機関銃は92式をはじめとする様々なものが装備されました（数は少ない）。一つ気付いてほしいのは，短機関銃などの小型自動火器をほとんど装備しないＩＪＡが，火力の点で大いに劣っている事です。

●第６表 「グランドキャンペーン」での夏・冬期の各気象エリアにおける天候の確率

〔冬期〕	寒帯	晴天30%	雪30%	吹雪30%	霧10%	
	温帯	晴天60%	雨20%	雪10%	霧10%	
	北太平洋	晴天40%	しけ30%	雨10%	雪10%	霧10%
	熱帯	晴天80%	スコール10%	雨10%		
	シナ海	晴天70%	スコール10%	雨10%	豪雨10%	
	南太平洋	晴天60%	スコール30%	しけ10%		
〔夏期〕	寒帯	晴天60%	雨20%	霧20%		
	温帯	晴天50%	雨30%	霧10%	豪雨10%	
	北太平洋	晴天50%	しけ20%	雨20%	霧10%	
	熱帯	晴天40%	豪雨40%	雨20%		
	シナ海	晴天60%	雨20%	台風20%		
	南太平洋	晴天50%	スコール40%	豪雨10%		

対戦車兵器はまったく問題にならず，連合軍戦車に対しては地雷を抱いて突っ込むという，ナンセンスな方法しかなかったようです。

兵士の質に関しては，外国のボードゲームをみる限り，“無敵の忍者部隊”（月光，じゃないっ！）のごとく扱われていますが，実際にはそんな精鋭ばかりでなく，様々な事情や指揮官の能力によって強い部隊と弱い部隊があったようです。本当に精鋭ばかりなら，満州や沖縄，そして南京での悲劇はなかったでしょう。

陸戦の主役である戦車については，できれば何もいいたくありません。無茶苦茶ひどい状態だったのです。いわば，常に一世代も二世代も時代の流れにとり残されたものだったのです。戦車戦では，開戦時からＩＪＡはひどい目にあって，それは終戦まで続くのです。

例えば，日本の戦車の弱さは次の事実からもわかります。昭和17年に行われた，捕獲したスチュアート軽戦車に対して新型97式中戦車の57㎜砲の威力をチェックしたときのことですが，300m以上ではまったく効果がなく，100～200mの位置で，側面に30～50発の集中射撃をやってやっと装甲板が破れた(貫通でなく亀裂で)のです。どれほどＩＪＡの戦車が情けないかはツクダ社の「97式中戦車」をプレイしてみればわかります。

空軍レベル

太平洋戦争での主な参戦国である日・米・英のうち，空軍が独立していたのは英軍のみで，日・米では陸軍と海軍に所属する航空隊として存在していました。ですから「空軍」という項目の分け方は少々おかしな感じがするのですが，便宜上こういう項目を作りました。

この大戦では，航空機は戦車と並んで大活躍しました。このゲームでも航空機の運用が重要なポイントとなります。空母の搭載機については，「海軍」の項目で述べましたし，後の「経済・生産」の項目でも述べますので，ここでは陸上基地の航空機について説明していきます。

１．大量使用の効用

「大は小を兼ねる」ということわざにもあるように，とにかく航空機は小出しにせず大量に，それも一度に全機を攻撃に参加させましょう。そのほうが敵に与えるダメージも累加的に増えますし，こちらの損害も減ります。特に陸上基地への攻撃では，ある一定度の爆撃力に達するごとに，損害を加えていくので大量投入が必要です。

２．護衛戦闘機の必要性

爆撃目標である敵基地に戦闘機がいなかったり，空母を含む艦隊を攻撃する際，「しけ」などでその空母が上空直援戦闘機を追撃に出すことができないときなどは，爆撃隊に戦闘機を混ぜる必要はありません。しかしそれ以外の場合には，護衛の戦闘機をつけねばならないのです。もともと，爆撃機は爆撃をする為に造られたものであって，戦闘機と戦うようにはできていないのです。そこで護衛の戦闘機を爆撃隊に混ぜる事によって，敵の上空直援機から爆撃機を守らせるようにすれば，爆撃機は安心して爆撃できるのです。

ところで，どれくらいの護衛戦闘機を爆撃隊に混ぜれば良いのでしょうか？一番いいのは，航空基地にあるだけの戦闘機を出撃させることです。が，ガソリンがもったいないと思う人は次のようにしましょう。

初めて攻撃する敵基地に対して，最初はとりあえず全戦闘機を使います。そしてその基地の敵戦闘機数がわかったら，次からはその２～３倍の攻撃力になるだけの戦闘機を使うのです。でも戦闘機のガソリン使用量なんてたかがしれているのですから，ケチらずにドンドン使いましょう。

３．航続距離

航続距離が長ければ長いほど，攻撃範囲が広がるわけですから使いやすくなります。参考までに，一般に日本軍では，陸軍機よりも海軍機のほうが航続距離が長いことで知

られています。前にも述べたように，護衛戦闘機がいらないときはさほど問題はないのですが，護衛戦闘機を爆撃隊に混ぜるときは，航続距離に頭を痛めることでしょう。なにせ前半の主力戦闘機である零戦21型や隼，後半の主力になる零戦52型でさえも，攻撃範囲は３ヘックス先までしか飛べないのです。唯一４ヘックス先まで飛べる「月光」でさえも，攻撃力が小さいのであまりあてにはなりません。必然的に，護衛戦闘機を含めた爆撃隊の攻撃範囲は３ヘックスまでとなります。

４．戦闘爆撃機

戦闘機の一部には，少ないながらも爆撃力を持つものがあります。これらは，戦闘機用の小規模の爆弾や強力な機銃による攻撃力を表わしたものです。これらの戦闘機を戦闘爆撃機といいます。ゲームでは，戦闘機との戦闘を済ませた後，爆撃にも参加できる非常に有効な航空機として定義されています。特に艦船に対する攻撃では，活躍するでしょう。日本軍では「屠龍」や「月光」，航空距離に目をつぶれば「零戦63型」があります。米軍では後半の艦上戦闘機のほとんどおよび，重戦闘機はこれに属します注意して下さい。

５．偵察

偵察は主に航空機の仕事です。根拠地に対する航空機での偵察は，初めに一回行えば後は爆撃時に見る事ができるので，あまり心配はいらないでしょう。

問題は海上の偵察です。敵艦隊がいそうな，あるいは出撃しそうなところは，偵察マーカーが付くようにして下さい。艦上偵察機だけに任せてしまい，「海の事は海軍がやれ」としらばっくれてはいけません。マーカーを付けるだけなら航続距離の長い，例えば「１式陸攻」などの爆撃機がいいでしょう。そこに敵がいるとわかっていて行う「敵上強行偵察」は防御力の高い航空機に任せることにこしたことはありません。

６．戦闘機のみの爆撃機

敵戦闘機が多い基地を攻撃するときに，まだこちらの航空基地が充分な能力を持っていないときは，爆撃機１機＋戦闘機または戦闘機＋戦闘爆撃機の爆撃隊を編成しましょう。１機でも爆撃能力のある航空機が含まれていれば，敵は上空直援機を飛ばしてきます。もちろん爆撃をしてはいけません。対空砲火をあびてつぶされます。

――搭乗員などについては「経済・生産」の項で説明します。

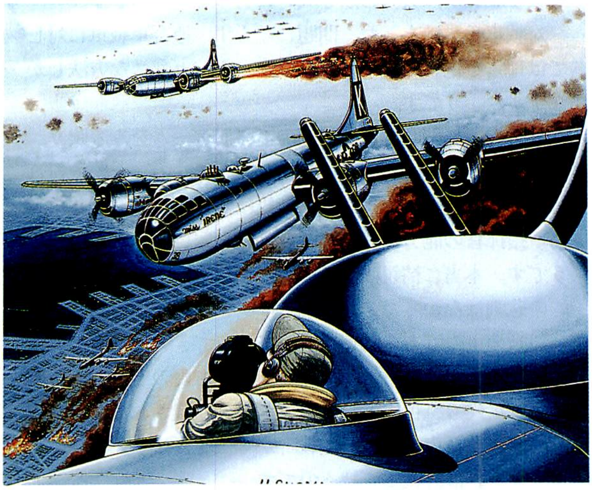
７．天候

パイロットの練度が低いと少々の天候悪化で航空機が飛べなくなってしまいます。移動経路設定時に悪天候の中に入ると，警戒音を発するのでわかります（前作ではこれがなく，かなり泣かされた）。が，注意するにこしたことはありません。

★★太平洋の嵐ＤＸコラム――「大陸打通作戦」★★

昭和18年の11月に，江西省の遂川から出撃した米軍機により台湾は爆撃を受けました。この爆撃を元に企画されたのが，大陸打通作戦（中国の北から南にかけて大進撃を行い敵の飛行場を片っ端から占領していくもの）です。

ゲーム中では，シンガポールからプサンまでの鉄道ルートを確保することがこれにあたります。この作戦に成功すれば，南方の資源を（時間はかかりますが）陸路で安全に内地まで運ぶことができるのです。



作戦面・戦略面での示唆

続いて少し大きな規模についての検討です。ここでは，初めに陸・海・空の協同作戦について，次に各地域での進行について考えてみましょう。

陸海空の協同

大陸上の根拠地でも，太平洋の孤島の根拠地でも陸・海・空三軍の協力は必要です。これら三軍の連携プレイによって初めて作戦が成功するのです。航空機の爆撃で部隊や防御施設・飛行場を爆撃し，(増援を含む)部隊を輸送艦で運んだり，じゃまな敵艦隊をたたきつぶしたりして，部隊で敵根拠地を占領する…。この協同作戦こそが，もっとも基本的でかつ有効的な進攻方法といえるでしょう。

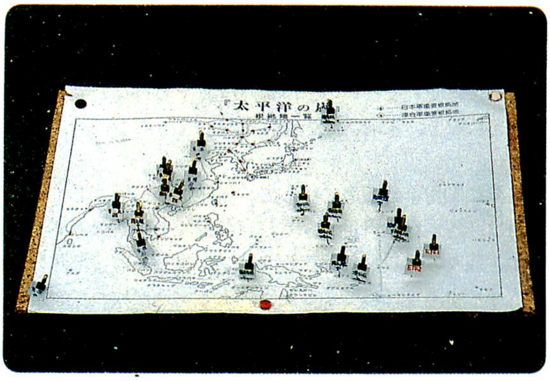
特に，敵基地の防御施設への爆撃は重要です。なぜなら，防御施設には部隊による攻撃の時に損害を吸収する効果で持ち，防御施設を破壊できるのは航空機による爆撃だけだからです（例えば防御施設の値が「255」であれば，51部隊分もの損害を吸収できます）。

各地域での検討

ここでは満州（＝中国北部）・中国・インド・インドネシア～マレーシア・オーストラリア～南太平洋方面にわけて考えてみることにします。

〈満州〉

可能性の一つとして考えてみるもので，普通ならわざわ



▲筆者がリプレイ中に使った“作戦ボード”(説明は後述)

ざケンカの相手を1人増やすこともないのです。が，出現根拠地である「イルクーツク」を目標とする場合，次の利点があげられます。一つに，もし確保すればまず連合軍にとり返されることのない，絶対安全な出現根拠地となります。二つめに，北部に足止めをくっている数多くの部隊が，ほとんどすべて自由に使えることになります。この2点からけっこうおいしい感じもしますが，実際には各基地にはかなりの防御施設と部隊が存在し，補充力も大きいので，それこそ“電撃戦”を行わねばなりません。

さていつに進行するべきか。1945年5月1日以降ですね。爆撃力12を持つ「連山」「連山改」の開発が終わり実戦配備も間に合いますし，夏期なら80%で航空機が使用できるのですから(冬期だと60%の確率)。本土からの爆撃も可能ですし，やってみるのも案多面白いかもしれません。

〈中国〉

多分大きな壁となるのが「ショウヨウ」でしょう。ここは部隊数も多いし，防御施設値も高い。陸軍だけの攻撃ではいつまでたっても陥落しません。航空機を総動員して爆撃するしかないでしょう。もし「ショウヨウ」か占領できたらあとは出現根拠地“セイト”に向けて一直線です。が，下手に攻めると，部隊の大部分がインド方面に逃げてしまうので，ナンネイーコンメイ方面からも攻め込み，はさみうちにすることを忘れずに。“セイト”さえ手に入れば，もう新たな中国軍はでてきません。

〈インド〉

この方面では，マドラスに英軍の東インド艦隊がいます。コロンボなどに上陸をする際に，この艦隊に邪魔をされるかもしれません。邪魔をされる前に，爆撃で沈めるのが一番でしょう。孤島ニコバルを占領するのを忘れないで下さい。この島も“Uボート到着確率”を上げる根拠地の一つですので。

アッズ島へは，戦闘機を含む陸上航空基地の爆撃隊が届かないので，機動部隊に活躍してもらわねばなりませんね。機動部隊の航空隊で，飛行場をつぶしてマドラスから陸攻をとばして爆撃し，上陸作戦を行うのがベストです。

〈インドシナ・マレーシア〉

この地域には，シンガポールに東洋艦隊の一部(「プリンスオブウェールズ」と「レパルス」)，スラバヤにABDA(米英蘭豪)艦隊がいます。どちらも空母搭載機や航空隊で爆撃してやればOKです。

マニラ・シンガポール・ラングーンの工場は，別に確保しなくてもいいのですが「パレンバン」と「バリクパパン」の精油工場は，必ず確保して下さい。特に「パレンバン」は原油基地としても重要です。これらの根拠地を占領する場合，少なくともまわり4エリアは全て自分の根拠地として確保後に占領して下さい。でないと占領したとたん，工場がB17やP38の爆撃を受ける可能性があります。

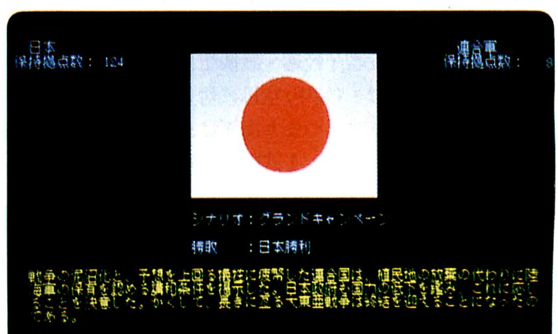
ブルネイやタウイタウイの原油は，タンカーの往復分の重油や敵潜水艦に攻撃される可能性を考えると，占領後原油基地としては使えそうにもないので，占領するにとどめておくべき。他の根拠地も占領するにとどめておくべきですが，デリー・クーパンはもしポートダーウィンを占領する予定なら大航空基地を建設しましょう。とにかくこの地域には敵の航空基地も相当あり，いやらしいほどB17が飛んでくるので注意。

〈オーストラリア・南太平洋〉

ニューギニア島には，うなるほどの敵航空基地がありますから，必ず初めのうちに占領して下さい。そうでないと後で泣きを見ます。タウンズビルへは，ラバウル→ポートモレスビー・ルンガへと陸上航空基地を建築していくのがいいでしょう。ポートモレスビーへは，直接上陸はせずラエに橋頭堡を造り，ラバウルからポートモレスビーの部隊を爆撃，そしてスタンレー山脈越しに攻略するのです。もちろん設営部隊，整備部隊，ガソリンを相当量持っていき，次のターンにはすぐに航空基地として使えるようにします。タウンズビルを取ったらあとはニューカレドニアです。力



▲富嶽の開発に成功した瞬間！



▲グランドキャンペーンでは5か所以上の出現根拠地を占領し，重要根拠地をすべて確保していれば勝利なのだ。

押しをするだけでしょう。もちろん両出現根拠地を占領するときにも，機動部隊を大いに使うのはいうまでもありません。

具体的進行手順は〈中国〉〈インド〉と〈インドシナ・マレーシア〉，〈オーストラリア〉の順です。出現根拠地順ですと「セイト」「マドラス」「アッズ」「ダウンスヒル」「ニューカレドニア」の順です。

他の出現根拠地も考えてみましょう。「ポートダーウィン」も身近な出現根拠地として，目標になりますいのですが，インド方面作戦が終わるころには夏期に入り，天候が悪化してしまうので，天候が回復する冬まで待たねばなりません。「サモア」「ハワイ」は本土から遠すぎ，航空基地を造っても，使えそうな島があまりないので不可。「ダッチハーバー」は天候が悪すぎてこれも不可。

「東京」と「ホロムシロ」も一応日本の重要根拠地であることには変わりないので，部隊配置を忘れないで下さい。置き忘れると，米海兵隊の根性を見せてもらうハメになるかも…。

最後に満州軍の撤退について。満州方面に展開している兵力は，各地自給自足できるだけの部隊と弾薬のみで充分です。残りの兵員，弾薬，ガソリン，設営・整備部隊は南下させて中国軍にあてましょう。もしソ連が攻めてきたら，例え満州軍を引き抜かなくても結果は同じです。史実では太平洋方面への兵力を満州・中国から引き抜いてきています。

経済面・生産面での示唆

1．航空機搭乗員

艦船と違って，航空機は材料さえあれば生産力の続く限りいくらでも造ることができます。ですが，パイロットがいなければ航空機は役に立たないのです。60ターンごとに新卒パイロットが養成され，新たに教官を設定できます。教官は，本土にいる練度4のパイロットしかなれませんが，教官数の4倍の新卒パイロットが60ターン後に登場するのです。

日本の敗北の原因の一つに，パイロットの育成を怠ったことがあげられるので，ゲームでは絶対こんな事のないようにしましょう。初めの60ターンめに教官を設定する時には，最低でも戦闘機用・爆撃機用各200人は確保したいところです。少し苦しいかもしれませんが，そう設定すれば60ターン後には，各800人ずつの新卒パイロットがやってくるのです。あとは教官数を少しずつ増やしていけばもうパイロットに関しての心配事はなくなります。

2．航空機生産ラインと航空機開発

どの航空機を生産し，どの項目に開発ポイントを割り振ればよいのか？空母搭載機も含めて重要な問題です。一つ例をあげてみましょう。初期における，主要航空機の艦船に与えられる期待ダメージ値です。

期待ダメージ＝命中時の損害値×命中率

この表から考えますと，爆撃機は1式陸攻だけ造っていればいいという結論がでます(極端な話ですが)。空母搭載機についても，駆逐艦・軽巡・護衛空母・商船に対しては99艦爆，重巡・戦艦・(装甲)空母に対しては，97艦攻が有効という結果がでます。つまり海軍は97大艇（パイロットの輸送に必要）・97艦攻・1式陸攻・零戦，陸軍では，97重爆のみを生産すればいいのです。「隼」は，もともとの戦闘機パイロットが少ないので，零戦だけにまわしたほうがいいでしょう。零戦ならあとで空母に載せることも可能ですから。

――このように全航空機のデータがわかっているので，その数値をもとにして計算し，その計算結果から優秀な航空機のみを開発して生産するべきです。結論ということで，次に空母搭載機と陸・海の航空機生産・開発ラインをあげておきます。開発ポイントもこれに従って割り振れば，まず間違いないでしょう。「ＳＴＯＰ」の所にきたら，あとはそこに開発ポイントを割り振る必要はありません。☆は，開発が進んでも生産し続けたいおすすめの機種です。

この表にはありませんが，前半において海軍の「深山」は使えるのではないでしょうか？生産性に目をつぶれば，1式陸攻の半分の稼動率で（66：33）3倍の爆撃力（4：12)，陸上基地の爆撃には良いと思うのですが。

3．本土への資源調達

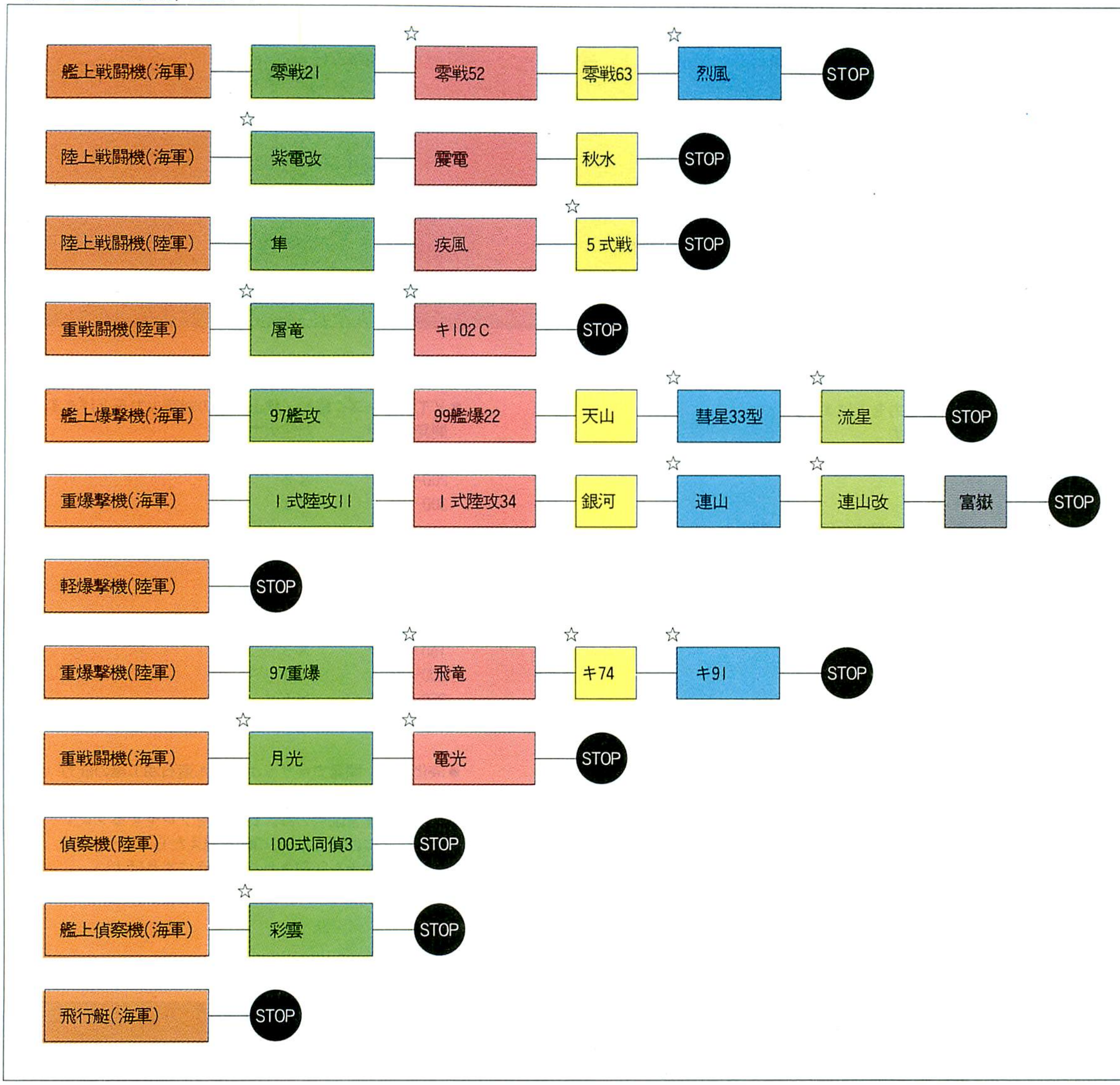
食料・石炭・鉄鉱石は大陸から，原油・ボーキサイトは南方から運ぶことになります。運ぶ手段として直接生産地からタンカー・輸送艦を使い，南方から運ぶとその分の重油を浪費し，敵潜水艦の攻撃にあう可能性も出てきます。たとえ時間がかかっても大陸打通作戦（南方〜本土のルートを陸路で行けるようにする作戦，史実では昭和19年に実施）を行い，陸路で運ぶべきでしょう。プサンを中継基地にして，そこまでは陸路，そこからクレやヤハタへ海路で運び，さらに本土内でも陸路で運べば重油の節約になります。北海道では，鉄の生産に関して自給自足が可能なので，食料を輸送するくらいでしょう。ガソリンや重油などを各根拠地に運ぶときも，できるだけ高速商船は使わないで下さい。高速タンカー・高速輸送艦は燃費が非常に悪いのです。何事も節約ってね…。

4．科学技術とＵボート

●第7表　開戦時主力爆撃機の対艦艇期待ダメージ値

機種名＼対空防御値	0	1	2	3
99 艦 爆	8	4	0.8	0.8
97 艦 攻	6	6	6	3
96 中 攻	6	6	6	3
1 式陸攻	8	8	8	8
97 重 爆	6	6	6	6
深　山	6	6	6	6

●第 8 表　航空機開発，生産ライン



科学技術開発の項目は六つあり（「核兵器」は日本側は不可能）それぞれ基準値に達することに艦艇などの性能がアップします。日本側は1ターンに1ポイントしか割り当てられないのでどれか一つの項目に集中すべきです。

たかだか1ポイントしかもらえない日本に，救いの手をさしのべてくれるのが「Uボート」です。30の倍数ターンに25%の確率でやってきて，ランダムに項目を選びなんと50ポイントも与えてくれます。この確率は「アッズ」「コロンボ」「ニコバル」を占領するごとに25%ずつアップしていくので，少なくとも60ターンまでに占領しておくのがベストです。始めはレーダーの項目に与えていくのがいいのでは？

●第 9 表　主力爆撃機の対艦艇期待ダメージ値

	機種名＼対空防御値	0	1	2	3
艦上爆撃機	97艦攻	6	6	6	3
	99艦爆	8	4	0.8	0.8
	彗星	10	10	5	1
	天山	6	6	6	3
	流星	12	12	12	6
重爆撃機(海)	1 式陸攻	8	8	8	8
	銀河	12	12	12	12
	連山·連山改	6	6	6	6
	富嶽	20	20	20	20
重爆撃機(陸)	97重爆	6	6	6	6
	飛竜	8	8	8	8
	キ79	6	6	6	6
	キ91	8	8	8	8

●第10表　空母搭載機の割り振り（ベストと思われる選択）

戦闘機	零戦21 ― 零戦51 ― 零戦52 ＋ 零戦63 ― 零戦52 ＋ 零戦63 ＋ 烈風
爆撃機	99艦爆11 ― 99艦爆 ― 彗星34 ― 流星
攻撃機	97艦攻 ― 天山 ― 流星
偵察機	彩雲

●第11表科学技術開発

●磁気魚雷：艦船の雷撃力を上げます。

開発力合計	雷撃力
200～299	×1.5
300～	×2

●レーダー：迎撃・航空攻撃時の出撃率が開発力100につき10%ずつアップ（最大50%）
海戦時開発力が大きい方が先攻（両軍とも100未満の時は日本が先攻）

●ソナー：艦船の対潜能力を上げます。

開発力合計	対潜能力
100～199	×1.5
200～299	×2
300～	×3

●ＶＴヒューズ：艦船・地上部隊の対空火力を上げます。

開発力合計	対空火力
100～199	×1.5
200～299	×2
300～	×3

●シュノーケル：潜水艦の潜水力を上げます。

開発力合計	潜水力
50～ 99	×1.5
100～149	×2
150～199	×3
200～249	×4
250～299	×5
300～	×6

●液化石炭：開発力＝サッポロの人造石油工場の能力

●核兵器：連合国側のみ。日本側をプレイするプレヤーには関係ない。360を越えたらＢ29・Ｂ36に本土を空襲されないようにすればよい。

※艦船の各能力はこれら科学技術の開発で上昇しえます。
※一般的な優先順位は①レーダー②ＶＴヒューズ③ソナー④…でしょう。
シナリオで短いものは液化石炭にした方がいいかもしれません。

シナリオ紹介

「ＤＸ」では，メインの「グランドキャンペーン」の他に八つのショートシナリオが楽しめます。この項ではそれらシナリオについて少しだけコメントしたいと思います。

ニイタカヤマノボレ

グランドキャンペーンを45ターンまでに縮めたもの。戦略なども同じもので通用するので，バトルレポートなどを参考にして下さい。

それから他のシナリオにもいえることですが，ゲーム中に完成しない艦艇の建造や，進歩が望まれない分野での科学技術の開発は絶対にやめて下さい。無駄ですから。このシナリオでは，造船所で小型の潜水艦や駆逐艦を造り，科学技術は全てを液化石炭にあてるべきです。シナリオ文中にあるハワイ攻略はやめた方がいいでしょう。大兵力を消耗して，得た根拠地が一つ二つでは割が合わないですから。

ターニングポイント

史実でサンゴ海々戦と，ミッドウェー沖海戦があった時期のシナリオです。米艦隊は５隻ほどの空母で編成された大機動部隊をニューカレドニア方面から進出させてくるはずです。ただ，連合軍の海上反撃戦力は，事実上これだけですので，この艦隊をつぶしてしまえば，あとは最終ターンまで必死になって敵の根拠地を占領しまくるだけです。南太平洋方面で作戦を展開させる時には，例の悪魔のＢ17とＰ38に注意して下さい。輸送艦隊は早めに編成すること。高速輸送艦の絶対数が多いとはいえないので。

絶対国防圏

史実戦シナリオで，マリアナ沖海戦当時のものです。実際には，米軍の侵攻ルートを断定できなかったＩＪＮ（日本海軍）が，陸上航空隊を分散させていたため，各個撃破されてしまいました。プレイヤーがボヤボヤしていると，米軍はトラック，サイパンなどをあっという間に占領してしまいます。

トラックにいる海防艦や輸送艦などを少数ずつ合わせた，おとり艦隊を多数配置して米艦隊の燃料を消費させ，入港したところを小沢の機動部隊で空襲をかけてもいいかもしれません。そのためには，わざとウルシーを連合軍に占領させねばならないのですが……。陸上航空機はもちろん，1〜2か所にまとめて使用するべきです。攻撃目標は輸送艦を選択。例え空母の艦載機で基地を叩かれても占領さえされなければいいのですから。ゲームデザイナー阿部さんのご推薦シナリオ。

参考までに，史実での米海軍の攻略艦隊は，攻撃部隊が空母7隻，軽空母8隻，新型戦艦7隻，重巡8隻，軽巡13隻，駆逐艦多数。上陸部隊は護衛空母，旧戦艦その他多数……です。

機動部隊

マッカーサー将軍が，もしわがままだったら，ひょっとしたらありえたかもしれない仮想戦シナリオです。米艦はウルシーに泊まっていて，ここから艦隊を出撃，レイテやダバオに上陸作戦をしかけてきます。但し，沖縄停泊の艦艇のうち，空母を1隻でも出撃させれば，そちらの方へその「数の暴力」のほこ先を向けてきます。沖縄→ウルシーのラインで，沖縄から2エリアの位置に機動部隊を配置し，米艦隊を迎え討つのが良いと思われます。もっとも一つの艦隊には，空母が6隻までなので，沖縄で編成した機動部隊と沖縄の航空隊で爆撃しても，18隻しか米空母を沈められませんので，いっそのこと全速力でウルシーに向かい，まだ米艦が出撃しないうちに爆撃したほうがいいかもしれないのですが…。もちろん陸上航空隊は集中して使います。殴り合いをして引き分けなら，日本の勝利です。もし，根拠地数が足りなくなったらグアムや，(ゲーム終了直前に)北方の島を取りにいってもいいでしょう。

航空機は連山，震電，流星が開発に成功します。参考までに，ウルシーにいる米空母は，正規空母13隻，軽空母9隻，護衛空母18隻です。

一つ言い忘れてましたが，大陸方面には手を抜かずに。そうでないと…。

帝都防空戦

戦争末期の「断末魔の叫び」を日本側から楽しめる(?)シナリオです。空母はそれなりに残っていますが，練度4のパイロットがほとんどいません。バキオは100％占領されますし，その他の南方の基地も，B29を始めとする重爆撃隊でたたかれます。国内の資源の備蓄もほとんどないのです。確かに兵力数から，硫黄島・父島の奪回は可能でしょうが，それでも四つ根拠地をとられたら勝てません。

このシナリオは勝ち負けを競うよりも，歴史的資料として参考にする程度だと思うのですが，どうでしょう？

成層圏1946

このシナリオの最大のポイントは，なんといっても「富嶽」がゲーム上で使える事。あの，普通にプレイしてもまず開発できない，超重爆撃機を自分の手で動かせるのです。

米艦隊は，ウルシーに引っ込んでいて出てこないので純(?)航空戦になります。つまり，大陸方面で一つも根拠地を取られることなく，さらに新たに一つの根拠地を取らねば勝てません。

一番手近なのは，硫黄島か父島です。完璧なまでの目的地への爆撃と，オトリを多用し悪天候をついた侵攻をすればなんとかなる…かもしれません。もっとも，ガソリンが少ないので札幌からタンカーで運ばねばなりませんが，下手にタンカーを移動させると，B36のエジキになるし…。

他にはシンガポールから出港し，ニコバルに上陸という手や，最終ターン寸前にペテロパウロスク（ソ連領）を爆撃して上陸という手もあるのです。

ボックスフォーメーション

ミッドウェー沖海戦のみを扱ったシナリオです。史実通り，米空母はミッドウェー島付近に出現するでしょうが，ミッドウェー島攻略そのものは，あまり良策とはいえません。B17がうじゃうじゃ飛んでくるし，占領できる根拠地数もたいした数ではありません。

むしろ，艦隊を南方へ向けて，ニューギニア方面を攻略したほうがポイントは稼ぎ易いです。大陸方面でもすばやく陸上航空機を集め，攻勢地点をナンネイ・シンゴウ・ケイリンに絞れば1〜2か所は占領できるでしょう。初心者向けのシナリオだそうですが，けっこう奥の深いシナリオです。

ビックバトルズ

日米決戦が双方の妥協によって43年に始まるとしたら…という設定の仮想シナリオです。泣く子もだまる米大艦隊は，メジュロ目指して一直線にやって来ます。下手にトラックの戦力のみで戦いを挑んでも，まず勝てませんので，ここはメジュロから一度撤退し，米軍に占領させてしまいます。その間に国内やパラオの艦隊および，大陸方面の陸攻隊を一部この方面にもってきます。米艦隊がメジュロに入港したらしめたもの。真珠湾空襲ならぬ「メジュロ空襲」で米艦隊を全滅させてしまうのです。あとは根拠地を占領しまくるのみ。

「グランドキャンペーン」と比べて，連合軍側も各根拠地に戦闘機を配備するなど準備体制が整っています。注意！

なお，米軍はすでにＦ６ＦやＴＢＦ－１を開発してます。阿部さん，及び筆者のおすすめシナリオ。

※「漸減作戦」：ワシントン・ロンドン両条約で戦闘艦の絶対数を抑えられたＩＪＮが，来たるべき米艦隊との砲撃による艦隊決戦において，少なくとも戦力を五分五分にするために，南太平洋方面から進攻してくる米艦隊に対して潜水艦や駆逐艦による奇襲的雷撃，航空機による爆撃で米艦を沈めてしまおうとした作戦。あくまでも，艦隊決戦を主軸として考えた，ＩＪＮ上層部の考えの古さがうかがえます。

●作戦ボード

「ＤＸ」をやっていて少し不便に感じることは「物資の把握がしにくい」という事です。そこで著者はリプレイの際に作戦ボードを作りました。製作方法は極めて簡単です。

●材料・コルクボード　・拡大コピーしたマップ
　　　・ピンクリップ　・その他文房具(紙・ペン…)

●製作方法

①コルクボードの上に拡大コピーした地図を貼り付けます。

②紙などでマーカーを作り，それをピンクリップではさみます。

③状況にしたがってクリップをボードに刺すだけで気分はもう作戦参謀！

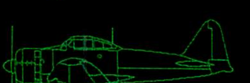
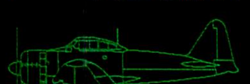
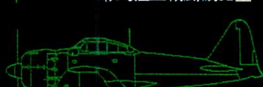
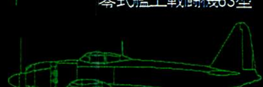
最後に

これにて説明を終わりにします。この後に，データ集と「グランドキャンペーン」のバトルレポートを付けておきます。もし今までの記事を読んで，わからないところがあったら，バトルレポートを読んで参考にして下さい。なお，以上の記事については「グランドキャンペーン」を元に書かれています。各シナリオについては，この記事を参考にプレイして下さい。もちろん臨機応変に…例えば，各シナリオに共通する事として「シナリオ中に完成しない艦船は全て廃艦にする」とか…。

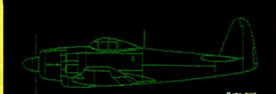
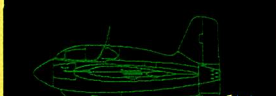
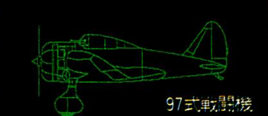
最後に一言。このゲームをやって「日本大勝利」へ日本を導いても，それは本当の勝利ではありません。例え勝ったとしてもその結果を出すために（実際行われるとしたら）数多くの人が傷つき倒れ，無駄に資源を消費しているのです。では，本当に勝つためにはどうすべきであったのか？ゲームの範囲を越えてはいますが，ある大昔の中国の有名人の言葉と，さる映画のラストメッセージを用いて代弁したいと思います。

「戦ワズシテ人ノ兵ヲ屈スルハ善ノ善ナルモノナリ」
「勝つためには闘わないこと」

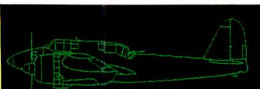
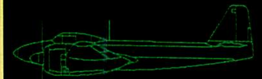
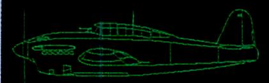
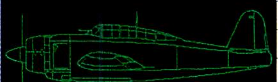
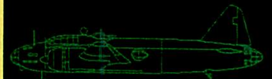
日本軍航空機データ及びコメント

分類	機体	A	B・H	K	D	R	G	I・A・生	開発	コメント
艦上戦闘機（海軍）	 96式艦上戦闘機	3・2	0	1	2・4	3	1	1・1・2	0	太平洋戦争開戦時には，すでに過去の遺物となっていた戦闘機。小型機故の利点もあるが，装備が豆鉄砲(7.7㎜）のみでは…。ゲーム上では生産する必要はない。
艦上戦闘機（海軍）	 零式艦上戦闘機21型	5・5	0	1	3・4	8	1	1・1・2	0	初陣でソ連製戦闘機27機を撃墜し，被害は皆無という輝かしい第一歩を示した日本の代表作である戦闘機。あまりの性能の良さに，改良に目を奪われ新機種の開発が遅れたのも事実である。
艦上戦闘機（海軍）	 零式艦上戦闘機22型	5・6	0	1	3・5	7	1	1・1・2	120	主翼内に燃料タンクを増設した機種。実際は32型の方が生産開始時期が早い（32型は昭和16年秋，22型は17年秋)。生産する必要はないだろう。
艦上戦闘機（海軍）	 零式艦上戦闘機32型	5・6	0	1	3・5	6	1	1・1・2	30	主翼端を切り取り，旋回性能が低下したものの，最大速度が増加した。ただし航続距離は低下。ズバリ「使えない」
艦上戦闘機（海軍）	 零式艦上戦闘機52型	5・6	0	1	4・6	7	1	1・1・2	450	防弾ガラスなどを使用し，防御力を上げ，さらに丙型にいたっては，かなりの重武装化がなされた。海軍の中〜後期における主力機とすべき機。
艦上戦闘機（海軍）	 零式艦上戦闘機63型	4・5	1・10	1	3・5	5	1	1・1・3	240	53型丙をもとに，250㎏爆弾を積めるようにしたもの。昭和20年５月から生産開始，少数にとどまる。海軍唯一の艦上戦闘爆撃機。航続力があと２大きければ大活躍だろうが…。
艦上戦闘機（海軍）	 烈風	7・7	0	2	5・6	5	2	1・2・3	420	試作が昭和17年に着手，エンジン選定などで大幅な遅れを取り戻すことができなかった，不運の零戦の後継機。懸命に開発すれば，史実よりずっと早く登場可能。ピカ一の性能だから，一刻も早く実戦配置しよう。
陸上戦闘機（海軍）	 雷電	5・7	0	1	3・6	4	1	1・1・2	600	様々な型が少数作られた米軍機の要撃，特に対爆撃機用の局地戦闘機。航続力も少なく，造るだけ無駄である。

日本軍航空機データ及びコメント

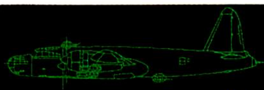
陸上戦闘機（海軍）	 紫電	A	5·7	R	6	水上戦闘機強風の機体をそのまま使用した戦闘機。稼動率は1だが，実機は故障が目立った。もう少し待って紫電改を造ろう。
		B·H	0	G	1	
		K	1	I·A·生	1·1·2	
		D	3·6	開発	60	
	 紫電改	A	6·7	R	6	紫電の改良型，海軍の陸上戦闘機として総合性能は第1位。「紫電改のタカ」なんていう漫画もあったくらいだし。実機は松山の創部隊（源田実大佐指揮）などに配備され，本土防空戦に活躍した。
		B·H	0	G	1	
		K	1	I·A·生	1·1·2	
		D	3·6	開発	450	
	 陣風	A	6·7	R	5	20㎜機関砲4門の他に，13㎜機銃を2門という重装備の戦闘機。稼動率に目をつぶれば防空戦で使える。しかし燃費があまりよくない（紫電改の倍）。
		B·H	0	G	2	
		K	2	I·A·生	1·1·3	
		D	5·7	開発	210	
	 震電	A	7·8	R	3	泣く子もだまる前翼型戦闘機。もし飛行試験が続けられていれば，驚異の時速750㎞は出たであろう。稼動率も高く対爆攻撃力も高い。防空戦闘機としては最高。
		B·H	0	G	1	
		K	1	I·A·生	1·1·2	
		D	6·7	開発	60	
	 秋水	A	7·9	R	2	ドイツのＭｅ163のコピーに近いロケット機。試作機は上昇途中でエンジンが停止，墜落してしまった。日本の技術でゲーム上の高性能が出せたかどうか疑問。ともかく本土の防空は完璧！
		B·H	0	G	1	
		K	2	I·A·生	1·1·2	
		D	9·9	開発	120	
陸上戦闘機（陸軍）	 97式戦闘機	A	3·2	R	4	大陸の戦闘で大活躍した機種。小回りがきく機体で，曲芸飛行ならおまかせ。但し，ゲーム上では96艦戦と同じく，1ターン目にスクラップとなる。
		B·H	0	G	1	
		K	1	I·A·生	1·1·2	
		D	2·4	開発	0	
	 隼	A	5·3	R	7	加藤隼戦闘隊で有名な(！)あの隼，大戦前期の陸軍航空隊の主力。ゲームデータ上の2型は昭和18年から生産されたもの。零戦21型より性能が悪い…。
		B·H	0	G	1	
		K	1	I·A·生	1·1·2	
		D	3·4	開発	0	
	 鍾馗	A	5·5	R	3	速度・上昇力を第一に設計されたため，空戦能力は隼と変わらない。稼動率も高くなく航続力も小さい。生産しないほうが身のためだろう。
		B·H	0	G	1	
		K	2	I·A·生	1·1·2	
		D	3·6	開発	12φ	
	 飛燕	A	6·5	R	4	日本機としてはめずらしい水冷式エンジンを持つ。が，エンジンの不調故，稼動率が非常に低い。試作機は，例のＢ25のドリットル隊の追撃を行っている。
		B·H	0	G	1	
		K	3	I·A·生	1·1·3	
		D	4·6	開発	45φ	
	 疾風	A	7·6	R	6	中後期の陸軍戦闘機の中心とすべき機種。少々の稼動率の悪さには目をつぶろう。日本戦闘機中，3番目の生産機数を誇る。米軍のムスタングやヘルキャットとも互角で戦えた。著者おすすめの機種。
		B·H	0	G	1	
		K	2	I·A·生	1·1·2	
		D	5·6	開発	27φ	
	 5式戦闘機	A	7·6	R	5	飛燕の水冷エンジンの代わりに，空冷エンジンを付けたものの，飛燕の機体設計の良さと空冷エンジンの稼動率の高さで，思いがけない性能を得る。使える，使える，使えるゾォーッ！
		B·H	0	G	1	
		K	1	I·A·生	1·1·2	
		D	5·6	開発	330	
	 キ87	A	6·8	R	4	対爆撃機用の高高度戦闘機。生産性・稼動率とどこをとってもいい所なし。物好きな人以外は生産しない方が無難だと思う。
		B·H	0	G	1	
		K	4	I·A·生	2·2·5	
		D	5·7	開発	10	
	 キ94	A	6·8	R	5	プロペラ機の究極を求めようとした機。初めは機体の前後にプロペラが付く予定だった。防御力が高く，航続力も大きいので，そこそこに使えると思う。
		B·H	0	G	2	
		K	2	I·A·生	2·2·4	
		D	5·7	開発	140	
	 キ106	A	6·6	R	3	疾風の木製機型。なんと，航空機工場とは全然関係ない製紙工場や紡績工場などで，量産体制をとろうとした。終戦時には10機完成していた。まったく使えない。
		B·H	0	G	1	
		K	2	I·A·生	1·0·4	
		D	4·6	開発	30	
	 キ113	A	6·6	R	5	ドカ貧の日本らしく，アルミをまったく使わない疾風の簡易生産型。素直にオリジナルの疾風を生産したほうがいいよ。
		B·H	0	G	1	
		K	2	I·A·生	2·0·2	
		D	4·6	開発	120	

日本軍航空機データ及びコメント

重戦闘機（陸軍）	 屠竜	A	4・7	R	8	重爆撃機の迎撃を主な任務とする重戦闘機。ゲーム上では，長距離戦闘機としてかなりの後期まで使用できる。海軍の月光が開発されるまで，影の主力となるであろう機種。著者おすすめの機種。
		B・H	1・10	G	2	
		K	1	I・A・生	2・2・3	
		D	2・5	開発	90	
	 キ96	A	5・8	R	5	屠龍の改良版。改良行程で単座になった。上昇力に優れていた。量産はされなかったが，キー102の礎となる。ゲーム上でも，キー102Ｃの登場を待った方がベター。
		B・H	0	G	1	
		K	1	I・A・生	2・2・3	
		D	4・6	開発	540	
	 キ102Ｃ	A	5.9	R	6	キー96を再び複座にもどしたもの。甲・乙型は排気タービンの不調に悩まされる。ゲーム上の丙型は，試作機が２機完成しただけだが，非常に使える機体。
		B・H	0	G	2	
		K	1	I・A・生	3・2・3	
		D	4・7	開発	690	
艦上爆撃機（海軍）	 97式艦上攻撃機	A	0・0	R	5	初めから空母艦載用として設計された艦上攻撃機。大戦前機は，これの魚雷でない限り大型艦は沈められなかった。しかし，時の流れと共に旧式化は免れず，ミッドウェー沖海戦を境に一線から退いた。
		B・H	3・20	G	1	
		K	1	I・A・生	1・1・2	
		D	1・0	開発	0	
	 99式艦上爆撃機11型	A	1・0	R	4	固定式車輪の，日本海軍を勝利に導いた機体。沈めた艦艇のｔ数では多分世界一だろう。命中率の高さを活かして，飛行場を爆撃するのが得策と思われる。
		B・H	1・80	G	1	
		K	1	I・A・生	1・1・2	
		D	3・0	開発	0	
	 99式艦上爆撃機22型	A	1・0	R	5	昭和17年から生産に入った99艦爆11型の改良型。航続力が５に増えた事により，97艦攻や零戦と共に，２ヘックス先の目標を攻撃できるようになった。彗星ができるまでの対応策として生産してもよいだろう。
		B・H	1・80	G	1	
		K	1	I・A・生	1・1・2	
		D	3・0	開発	90	
	 彗星12型	A	1・0	R	7	試作３，４号機が，ミッドウェー沖海戦で偵察機として使われたのは有名。稼動率が低く，お話しにならない。33型の開発まで待たねばなるまい。
		B・H	2・50	G	1	
		K	3	I・A・生	1・1・4	
		D	4・0	開発	480	
	 天山	A	1・0	R	8	97艦攻の後継機。97艦攻と比べ，航続距離などの点において非常に進歩している。これはゲームデータからも明らかである。しかし，防御力は相変らず低い。彗星とペアを組ませるのがいいだろう。
		B・H	3・20	G	2	
		K	2	I・A・生	2・1・3	
		D	1・0	開発	30	
	 彗星33型	A	1・0	R	7	12型のエンジンを稼動率の良い空冷の「金星」エンジンに変えたもの。終戦までに536機生産されている。中～後期の艦載機の主力とすべき機種である。
		B・H	2・50	G	1	
		K	1	I・A・生	1・1・2	
		D	4・0	開発	210	
	 流星	A	2・0	R	7	究極の艦爆。その逆ガル翼の姿は，見る者を圧倒させる。性能もピカ１，もし完成したらすべての空母の爆撃機を流星に変えよう。実機が登場した時は，すでに日本の空母は壊滅状態だったことを忘れてはなるまい。
		B・H	3・40	G	2	
		K	2	I・A・生	2・1・3	
		D	4・0	開発	210	
重爆撃機（海軍）	 96式中型攻撃機	A	1・0	R	10	大陸の作戦を想定し，昭和11年から生産を開始。日支事変で渡洋爆撃機として活躍した。初期においては１式陸攻11型より防御力が強いので，生産するのも一つの手。
		B・H	3・20	G	4	
		K	1	I・A・生	2・3・4	
		D	3・0	開発	0	
	 1式陸上攻撃機11型	A	1・0	R	15	当時としては，驚異的な航続距離を持つ陸攻として登場するも，主翼構造の一部を燃料タンクに用いる「インテグラル・タンク」のため，被弾してすぐ火を噴き「ワンショットライター」というあだ名がつく。前期の主力機。
		B・H	4・20	G	6	
		K	1	I・A・生	3・4・4	
		D	1・0	開発	0	
	 深山	A	3・0	R	8	米ダグラス社のＤＣ－４Ｅ型をもとに製造された爆撃機。予想外の性能の低さのため，試作機はその後輸送機として使用される。ゲーム上では，初めから生産できる唯一の12爆撃力を持つ爆撃機としてかなり使える。
		B・H	12・5	G	9	
		K	3	I・A・生	7・13・10	
		D	4・0	開発	0	
	 1式陸上攻撃機34型	A	2・0	R	10	11型の弱点を直し（防弾ゴムを張る），防御兵器を強化した型。航続力が低くなったものの，パイロットを大事にしたかったら11型よりこの型に乗せよう。
		B・H	4・20	G	4	
		K	1	I・A・生	3・4・4	
		D	4・0	開発	750	
	 銀河	A	1・0	R	13	もともと96中攻の後継機，陸上爆撃機として計画されたもの。零戦の速さと１式陸攻の爆弾搭載力という無茶な海軍の要求のため，生産中も配備後も混乱が続いた。稼動率は「３」にすべきだと思う。
		B・H	4・30	G	6	
		K	2	I・A・生	3・4・5	
		D	5・0	開発	270	

日本軍航空機データ及びコメント

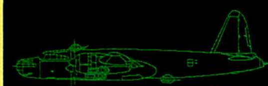
重爆撃機（海軍）



連山

AH	4･0	R	17
B･H	12･5	G	14
K	2	I･A･生	7･8･8
D	7･0	開発	90

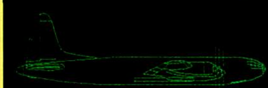
高性能を出すために，４発となった陸上攻撃機。すばらしい性能が期待されたが，戦況悪化のため，アルミが入手不可能となり開発は中止。後期における主力重爆撃として連山改と共に使用しよう。



連山改

AH	4･0	R	15
B･H	12･5	G	13
K	2	I･A･生	18･1･8
D	7･0	開発	150

連山の簡易生産型で，アルミをほとんど必要としない。性能も連山と何ら変わる所はない。大戦末期の日本らしい考えである。



富嶽

AH	8･0	R	40
B･H	40･5	G	65
K	2	I･A･生	20･25･30
D	9･0	開発	1080

こんなものの生産を考えていたのだから，日本海軍の考える事は計りしれない。少し前，エンジンがどこかで見つかった気もするが…。この機が完成し実戦配備されるころには，ゲームは終わっているだろう。

軽爆撃機（陸軍）



97式軽爆撃機

A	0･0	R	4
B･H	1･25	G	1
K	1	I･A･生	1･1･2
D	1･0	開発	0

複葉の93式単発軽爆撃機の後継機。合計670機ほどが造られた。日支事変から投入されている古い機種。



98式軽爆撃機

A	0･0	R	5
B･H	1･25	G	1
K	3	I･A･生	1･1･4
D	2･0	開発	0

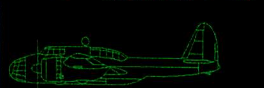
川崎製鉄で開発された，97式軽爆と同期の液冷エンジン装備の軽爆。緒戦の香港やシンガポール爆撃では主力として活躍した。



99式襲撃機（キ－51）

A	1･0	R	4
B･H	1･50	G	1
K	2	I･A･生	1･1･2
D	4･0	開発	0

正式名は「99式襲撃機」。この「襲撃」とは地上や海上の敵目標を砲・爆弾で低空から攻撃し壊滅する事を指す。その名の割には爆撃力が低く，全然……である。



99式軽爆撃機

A	1･0	R	6
B･H	1･35	G	1
K	1	I･A･生	2･2･3
D	4･0	開発	0

対ソ戦を想定して開発されたため，航続距離が長い。同機の特異な形状は，爆弾搭載量を増やすためである。防御機銃の多さゆえ，多用され，その分被害も大きかった。



キ66

A	1･0	R	5
B･H	2･50	G	1
K	2	I･A･生	2･2･3
D	4･0	開発	300

世界的にも珍しい，双発の急降下爆撃機。機首に地上物攻撃用として12.7㎜機銃２挺を積んでいる。結局６機が試作として完成しただけだった。



キ102 B

A	3･0	R	
B･H	2･40	G	1
K	2	I･A･生	2･3･3
D	5･0	開発	780

軽戦闘機並の戦闘力と艦爆に匹敵する爆撃力。命中率も高いので，使えそうな気もするが，完成するころにはもっといい機種が完成している。軽爆は総じて使えないのである。

重爆撃機（陸軍）



97式重爆撃機

A	1･0	R	7
B･H	4･15	G	3
K	1	I･A･生	2･3･4
D	2･0	開発	0

日支事変から，終戦までの長い間使われた陸軍の標準的重爆。一部は改造され，100式輸送機としても使われた。飛竜が出来るまでの陸軍の主力重爆とすべきである。



100式重爆撃機（呑竜）

A	1･0	R	8
B･H	4･15	G	3
K	2	I･A･生	3･3･4
D	3･0	開発	0

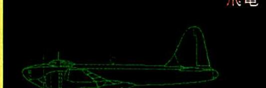
97重爆の後継機として開発・生産された。が，ゲーム上では稼動率が低く話にならない。16%分多い稼動率をとるか，たかだか１の防御力をとるか，それはプレイヤー次第である。



飛竜

A	2･0	R	9
B･H	4･20	G	4
K	1	I･A･生	4･4･4
D	5･0	開発	630

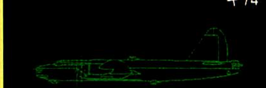
中後期の陸軍重爆主力として，どしどし生産してほしい機種。実機は海軍で「端国」と命名され魚雷を積んだり75㎜砲(！)を積んで，Ｂ－29追撃用のキ－109として改造された。空母「飛龍」と間違えないように。



キ74

A	1･0	R	20
B･H	4･15	G	7
K	2	I･A･生	5･5･5
D	4･0	開発	600

起こりうるであろう対ソ戦用に，バイカル湖以西の偵察任務に就ける偵察機として計画される。対米戦開戦後爆撃任務も要求された。米本土爆撃も予定されていたという。ゲームでも20という航続力が光っている。

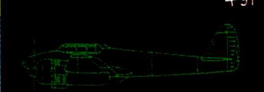


キ91

A	4･0	R	22
B･H	16･5	G	27
K	2	I･A･生	12･18･10
D	7･0	開発	420

Ｂ－29の日本版とも考えられる。もし完成したら，両手をたたいて喜び，大陸や太平洋上の敵根拠地を爆撃し，いつもＢ－29にやられていることをやり返してやろう。

重戦闘機（海軍）

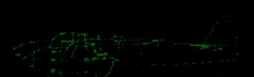
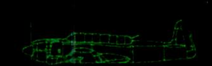


月光

A	4･7	R	9
B･H	1･10	G	2
K	1	I･A･生	2･2･3
D	2･5	開発	540

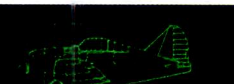
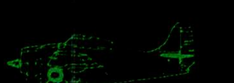
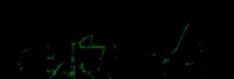
長距離戦闘機から偵察機として開発され実戦配備。その後，ラバウルにて小園中佐発案の斜め銃をつけ，夜間Ｂ－17を２機撃墜したことで，夜間戦闘機として復活。ゲーム上では，屠龍と並んでおすすめの重戦闘機。

日本軍航空機データ及びコメント

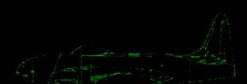
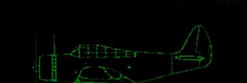
分類	機体	A	B・H	K	D	R	G	I・A・生	開発	コメント
重戦闘機（海軍）	 天雷	5・8	0	2	4・6	4	1	2・3・4	600	月光の後継機として，B－29に対応できるだけの性能を持つよう設計された。エンジンは烈風と同じ物を利用。稼動率も低く，航続力も無いので使えない。
重戦闘機（海軍）	 電光	5・9	0	1	3・6	6	3	3・4・4	180	天雷と同時期に造られたB－29対応策。試作機が2機とも爆撃で焼失，開発は宙に浮いたまま終戦を迎える。大変使える機であり，おすすめの対爆撃機用戦闘機。多分一番の使い良さを感じるだろう。
偵察機（陸軍）	 100式司令部偵察機1型	0・0	0	2	6・0	5	1	2・1・3	0	いくら日本初の戦略偵察機といった所で，航続力が5では使いようがない。ゲームでは無用の長物となるだろう。
偵察機（陸軍）	 100式司令部偵察機2型	0・0	0	2	6・0	7	1	2・1・3	60	航続力が7になってやっと使えるかな…？という感じである。ただし，敵上強行偵察そのものがあまり行われないので，たいした意味はないのだが…。
偵察機（陸軍）	 100式司令部偵察機3型	0・0	0	2	8・0	10	2	2・2・3	510	1型，2型と異なり，卵形の機首をもつため，一見して別機種に思えるかもしれない。陸軍もここまでやれば大したものだ。
艦上偵察機（海軍）	 彩雲	0・0	0	3	7・0	12	2	2・1・3	480	艦上偵察機として，最高ともいえる性能を持つ。試作機段階での，マリアナ沖海戦前のメジュロ偵察は有名。1艦隊につき，少なくとも5～6機は配備しよう。
艦上偵察機（海軍）	 彩雲改	0・0	0	4	8・0	10	2	2・1・3	660	彩雲よりも防御力は1だけ高いものの，偵察機として最も重要なポイントである，航続力が落ちているのではどうしようもない。開発ポイントを他の機種にまわした方が無難。
飛行艇	 97式飛行艇	1・0	3・5	1	1・0	15	13	4・7・7	0	ゲームでは，10人までのパイロットも乗せられる飛行艇である。体がでかいだけあってその分ガソリンも多量に消費する。多少ながら爆撃能力も持っているのがミソ。
飛行艇	 2式飛行艇	3・0	5・5	1	3・0	17	17	7・11、9	540	当時としては最高の性能を持つ飛行艇。航続力も大きいし，爆撃力も5と高い。その分生産性が（非常に）悪いのには閉口するが，パイロットを運ぶだけなら，97式大艇で充分だろう。

※ A：順に対戦闘機・対爆撃機攻撃力
B・H：爆撃力・令中率
K：稼動率，1…62％　2…50％　3…37％　4…25％
G：一回の飛行に必要なガソリン
I・A・生：順に生産する時に必要な鉄・アルミ・生産力
開発：開発に必要なポイント
D：順に対戦闘機・対爆撃機防御力
R：航続力

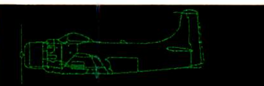
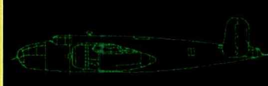
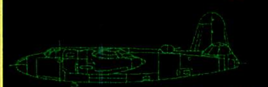
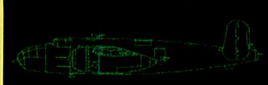
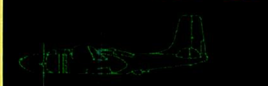
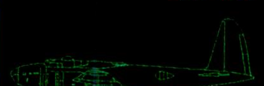
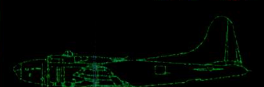
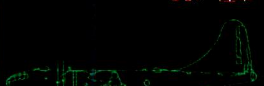
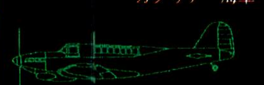
連合軍航空機データ及びコメント

分類	機体	A	B・H	K	R	D	開発	コメント
アメリカ軍艦上戦闘機	 バッファロー・海軍	3・4	0	1	3	3・5	0	米海軍最初の単葉戦闘機。装甲板などの追加で性能は大幅に低下。日本軍機と遭遇すれば必ず惨敗した。
アメリカ軍艦上戦闘機	 ワイルドキャット・海軍	4・4	0	1	4	3・5	0	大戦前半の標準的米海軍艦上戦闘機。防御力が高いとあるが，データ上は零戦とさしたる差はない。
アメリカ軍艦上戦闘機	 ヘルキャット・海軍	5・5	1・10	1	5	5・6	420	大戦後半の標準米海軍艦上戦闘機。格闘能力においてはまだ零戦を抜けなかった。
アメリカ軍艦上戦闘機	 コルセア・海軍	7・5	1・10	1	6	6・7	240	その大きさ故，空母へあまり搭載されなかった。日本軍はこの機を「死の警笛」と呼び，その性能を恐れていたという。
アメリカ軍艦上戦闘機	 ベアキャット・海軍	7・6	1・10	1	7	6・6	480	ヘルキャットの改良型。大変な優秀機だが，空母に搭載したころにはもう戦う機会がなかった。

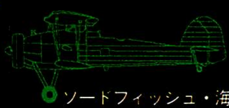
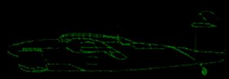
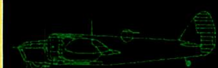
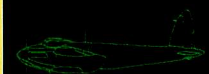
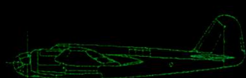
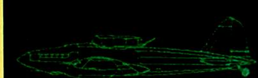
連合軍航空機データ及びコメント

分類	機種	A	B・H	K	R	D	開発	コメント
アメリカ軍艦上戦闘機	 ファントムI・海軍	8・8	0	2	5	8・8	330	米軍初のジェット艦上戦闘機。ジェット機のくせに航続力が5もあるとは生意気である。
アメリカ軍陸上戦闘機	 P36・陸軍	2・2	0	I	3	2・4	0	開戦時，けっこうあちこちで見かける戦闘機。この程度なら護衛戦闘機はいらないだろう。
アメリカ軍陸上戦闘機	 エアラコブラ・陸軍	3・7	0	I	5	3・5	0	エンジンを操縦席の後部に置いた特異な設計の機。優れたロール率と37㎜機関砲のため，戦闘爆撃機としては有効だった。
アメリカ軍陸上戦闘機	 ウォーホーク・陸軍	4・5	0	I	5	4・6	0	開戦I年目の最良の戦闘機。適当な戦術さえ使えば，日本機にとっては恐しい相手だった。
アメリカ軍陸上戦闘機	 サンダーボルト・陸軍	5・6	2・10	I	7	6・7	510	ゲームのデータでは，この機を過大評価している気もする。2の爆撃力があるので注意。
アメリカ軍陸上戦闘機	 ムスタング・陸軍	7・6	0	I	8	7・7	510	爆撃機について長距離を飛べた最優良戦闘機。日本各地を銃撃もしたので，日本の一般市民からは（言葉は悪いが）「ピー公」というあだ名がついた。
アメリカ軍陸上戦闘機	 エアラコメット・陸軍	5・5	0	2	5	6・7	360	米陸軍初のジェット戦闘機という事だが，こう性能が低いのでは無意味だ。
アメリカ軍陸上戦闘機	 P80・陸軍	9・7	0	2	7	9・9	30	高性能ジェット戦闘機。同じジェットを使うにしても，特攻機しか考えなかった日本とは雲泥の差である。
アメリカ軍重戦闘機	 P38・陸軍	5・7	2・10	I	9	5・6	40	爆撃能力もかなりある長距離戦闘機。大戦前半はB17とペアで日本軍を悩ませる。
アメリカ軍重戦闘機	 P61・陸軍	4・9	3・10	I	9	4・6	900	夜間戦闘機として設計されたタイプ。別名「黒衣の未亡人（ブラックウイドー）」。
アメリカ軍艦上爆撃機	 デバステーター・海軍	0・0	3・10	I	3	I・0	0	大戦開始時の標準的艦上雷撃機。魚雷の性能の悪さもあり，全然活躍しなかった。命中率は5くらいに下げるべきだと思う。
アメリカ軍艦上爆撃機	 ドーントレス・海軍	I・0	I・60	I	6	3・0	0	「ザ・バルジ」「ザ・クランク」など，数々の愛称を持つ主要急降下爆撃機。ミッドウェー沖海戦で，4隻の日本空母を沈めたのもこの機である。
アメリカ軍艦上爆撃機	 アベンジャーI・海軍	I・0	3・15	I	5	2・0	360	有能な柔軟性のある航空機。対潜水艦戦闘を行うこともできた。戦後は対潜哨戒機として使用され，海上自衛隊にも在籍した。
アメリカ軍艦上爆撃機	 ヘルダイバー・海軍	I・0	I・60	I	6	4・0	410	ドーントレスの後継機。開発の時間の長さの割には性能の向上は無きに等しい。
アメリカ軍艦上爆撃機	 アベンジャー3・海軍	I・0	3・20	I	7	4・0	160	アベンジャーIの改良型。航続距離がのび，3ヘックス先への攻撃が可能となる。

連合軍航空機データ及びコメント

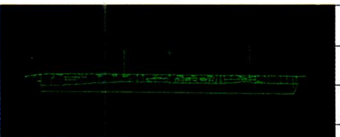
艦上爆撃機 アメリカ軍	 スカイレーダー・海軍	A	2・0	R	5	流星と比較すると見おとりしてしまう，実質的に戦後の爆撃機。命中弾を受けると非常に痛い。
		B・H	5・30	D	4・0	
		K	1	開発	420	
アメリカ軍軽爆撃機	 B18・陸軍	A	1・0	R	6	航続距離もあまりない爆撃機。防御力も弱いため，すぐに戦闘機に落とされてしまう。
		B・H	3・15	D	1・0	
		K	1	開発	0	
	 B25A・陸軍	A	2・0	R	6	評価が非常によく，柔軟性に富んだ機。ほとんどオールマイティであらゆる任務に使われた。有名なのはドウリットル隊の東京空襲。
		B・H	3・20	D	3・0	
		K	1	開発	0	
	 B26B・陸軍	A	2・0	R	6	太平洋方面では，B26は43年までしか使われなかった。着陸速度が大きく，長い滑走路を必要としたからだ。
		B・H	3・20	D	4・0	
		K	2	開発	150	
	 A20・陸軍	A	2・0	R	6	第2次大戦中もっとも多く生産され，広く使用された軽爆撃機。第5空軍で特に愛用された。
		B・H	3・25	D	4・0	
		K	1	開発	270	
	 B25J・陸軍	A	3・0	R	6	B25Aの改良型。対空機銃の多さには驚くだろう。
		B・H	3・25	D	5・0	
		K	1	開発	360	
	 A26・陸軍	A	3・0	R	7	米陸軍最速の爆撃機。軽爆撃機のくせに，6の爆撃力を持つ。
		B・H	6・15	D	6・0	
		K	2	開発	270	
アメリカ軍重爆撃機	 B17C・陸軍	A	2・0	R	9	開戦時に配置されていた型。前半はこの機による被害が一番多いと思う。
		B・H	7・10	D	4・0	
		K	1	開発	0	
	 B17E・陸軍	A	3・0	R	9	B17Cを改良し，性能を向上させた型。ますます憎たらしい。
		B・H	7・10	D	6・0	
		K	1	開発	120	
	 B24・陸軍	A	3・0	R	10	大戦中米国で最も多く生産された航空機。ゲーム上ではB17Eとたいした違いはない。
		B・H	8・10	D	6・0	
		K	1	開発	270	
	 B29・陸軍	A	5・0	R	15	泣く子も黙ってしまう有名な戦略爆撃機。日本本土の空襲や，広島・長崎に原爆を落としたのも，すべてこの機である。
		B・H	18・5	D	8・0	
		K	1	開発	630	
	 B36・陸軍	A	7・0	R	25	B29をも超えた極悪非道の重爆撃機。こんなのが本土に空襲に来たのでは，たまったものではない。
		B・H	40・5	D	9・0	
		K	1	開発	420	
飛行艇 アメリカ軍	 カタリナ・海軍	A	0・0	R	6	数多くのパイロットの命を救った米軍飛行艇。だが，ゲーム上では見た事がない。シナリオでなら…？
		B・H	3・5	D	1・0	
		K	1	開発	0	
イギリス軍艦上戦闘機	 フルマー・海軍	A	3・3	R	3	軽爆のバトルを改造した戦闘機。戦闘能力が低いのも当然だろう。
		B・H	0	D	2・4	
		K	1	開発	0	
	 ファイアフライ・海軍	A	5・6	R	5	フルマーの拡大・改良型。零戦並の戦闘力を持つことになる。戦闘爆撃機のくせに基本命中率が20%もある。
		B・H	1・20	D	3・6	
		K	1	開発	900	

連合軍航空機データ及びコメント

種別	機体					コメント
イギリス軍陸上戦闘機	 ハリケーン1・空軍	A	4・4	R	4	ヨーロッパでは活躍したものの，航続距離の短さゆえ無用の長物となった。
		B・H	0	D	3・5	
		K	1	開発	0	
	 スピットファイア5・空軍	A	5・6	R	5	「バトル・オブ・ブリテン」で活躍したこの機も，航続距離が短いので，あまり戦果が上がらなかった。
		B・H	0	D	5・6	
		K	1	開発	60	
イギリス軍艦上爆撃機	 ソードフィッシュ・海軍	A	0・0	R	3	「かなり旧式ではあるが，実用性の高い艦上攻撃機」とあるが，それはヨーロッパ戦線での事。99艦爆や97艦攻と比較されては困る。
		B・H	3・15	D	1・0	
		K	1	開発	0	
	 バラクーダ・空軍	A	1・0	R	4	大戦後期の，急降下爆撃もできる艦上攻撃機。しかし防御力は弱いまま。
		B・H	3・20	D	2・0	
		K	1	開発	870	
イギリス軍軽爆撃機	 ブレニム4・空軍	A	1・0	R	7	大戦初期の標準軽爆。防御力が少し低い。
		B・H	2・20	D	2・0	
		K	1	開発	0	
	 モスキート4・空軍	A	0・0	R	8	英空軍の最高傑作品の一つ。偵察・対戦闘機戦・対潜行動など，なんでもこなした。機体が木製なのも特長の一つ。
		B・H	3・20	D	7・0	
		K	1	開発	240	
ソ連軍陸上戦闘機	 イ16・陸軍	A	4・3	R	3	中国軍も使用した戦闘機。ノモンハン事変で活躍したくらいの旧型機である。
		B・H	0	D	2・4	
		K	1	開発	0	
	 YAK9・陸軍	A	5・6	R	4	航続距離が少々短いことを除けば，零戦と相対するだけの性能を持つ。1ヘックス先しか攻撃できない事を頭に入れれば大丈夫。
		B・H	0	D	4・6	
		K	1	開発	1230	
ソ連軍軽爆撃機	 SB2・陸軍	A	1・0	R	3	この機もノモンハン事変で活躍した旧式機。
		B・H	2・10	D	3・0	
		K	1	開発	0	
	 スツルモビク・陸軍	A	1・0	R	3	ソ連の誇る傑作地上爆撃機。鋼板でおおわれたその機体は，枢軸国軍側の戦闘機を困らせた。
		B・H	2・40	D	6・0	
		K	1	開発	1230	

※ A：順に対戦闘機・対爆撃機攻撃力　　開発：開発に必要なポイント
B・H：爆撃力・命中率
K：稼動率　　R：航続力
D：順に対戦闘機・対爆撃機防御力



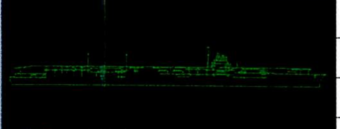


軽空母・鳳翔級

重油	燃費	航続	規模
2700	58	46	74

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	25	8•2	1•0	＊	15	103

何を隠そう，太平洋戦争の主役である空母を最初に造ったのは日本であり，その空母が本艦「鳳翔」なのである。もちろん，最初から空母として設計された空母の中でという意味である。この「鳳翔」の着艦第一号は，英海軍のジョーダン大尉。実験艦的性格が強いため，昭和7年上海事変に初陣，昭和12年の日華事変に参加した以外はほとんど予備艦として内地にいた。搭載機が15機しかないので，ゲームでも孤島への戦闘機輸送や，艦隊の航空機補充に使用した方が良さそうである。



空母・翔鶴級(20)

重油	燃費	航続	規模
5000	111	45	256

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	34	16•6	20/25•1	＊	72/78	496

ロンドン条約切れの後造られた，本格的な大型正規空母。一般的構造は「飛龍」を拡大改良したものといえる。この艦で日本空母の艦橋は右舷前部に決定された。開戦時には「翔鶴」「瑞鶴」の2隻で第5航空戦隊を編成していた。サンゴ海海戦，第2次ソロモン海戦，南太平洋海戦など，数々の空母戦に参加。マリアナ沖海戦で，潜水艦の魚雷を受け「翔鶴」が沈没，レイテ沖海戦でおとり艦として出動した「瑞鶴」が沈没した。戦争後期の実質的主力空母。



空母・赤城級(50)

重油	燃費	航続	規模
5770	151	38	365

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	31	18/12•8	15/21•1	＊	66/81	455

八・八艦隊最初の巡洋戦艦をワシントン条約によって空母に改造した。初めは三段空母という，ちょっと想像できない型をしていた。が，やはり使いにくいため，昭和13年に大改装を行った。「加賀」と共に第1航空戦隊を編成，真珠湾攻撃に参加。ジャワ，ラバウル，オーストラリア，インド方面の作戦に参加するも，その後のミッドウェー沖海戦で，航空機の兵装を交替中に爆撃を受け誘爆，18時間燃え続けた後，味方駆逐艦に処分された。絶対に改装は行うべきだろう。15機も搭載可能機が増えるのだから。

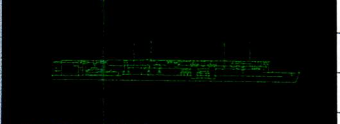


空母・加賀級(30)

重油	燃費	航続	規模
7500	163	46	382

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	28	30/16•8	18/17•1	＊	75/84	517

「赤城」と同様，八・八艦隊計画で戦艦として設計され，関東大震災で大破した「天城」（雲龍級のではない）の代わりに，空母として改装された。「赤城」と同じく三段空母だったが，昭和9年に改装を施した。上海事変で「鳳翔」と共に初陣を飾り，その後「赤城」と第1航空戦隊を編成した。この艦もやはりミッドウェー沖海戦で奇襲を受け，4発の命中弾によって沈没した。「赤城」には及ばないものの，搭載可能機が9機増えるので，是非改装すべきだろう。



軽空母・龍驤級(16)

重油	燃費	航続	規模
2943	63	46	106

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	29	8•0	11/15•0	＊	36/40	248

ワシントン条約の制限外で計画された軽空母。昭和8年の完成後，何度もの改装を行った後，昭和13年に「蒼龍」とともに中国大陸の沿岸に出撃し，初陣を飾った。昭和17年のマレー攻略戦では，ベンガル湾で商船20隻を撃沈・大破させる大戦果をあげ，同6月にはミッドウェー沖海戦の陽動作戦として，ダッチハーバーを空襲した。その後，第2次ソロモン海戦で前方配置されていたために，空母「サラトガ」の艦載機の攻撃を受けて沈んだ。使い方次第でかなり有効に働く軽空母だ。



空母・蒼龍級(24)

重油	燃費	航続	規模
3400	97	35	159

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	34	12•1	15/20•0	＊	54/63	372

「蒼龍」と「飛龍」は，日本海軍で初めての近代的な空母。砲戦を行うことも考えられたが，結局空母本来の任務に重点がおかれた。機関出力は，大和に近い15万2000馬力であるため，速力は34.9ノット（ゲーム上では34ノット）という最高速を出す。昭和13年には「龍驤」と一緒に日中戦争を支援，その後真珠湾攻撃に参加，帰り道に「飛龍」とウエーキ島攻略作戦の援護をした。インド洋方面作戦などに参加した後，ミッドウェー沖海戦で3発の命中弾を受け沈んだ。搭載機数が少なめに設定されているので改装してしまおう。



空母・飛龍級(24)

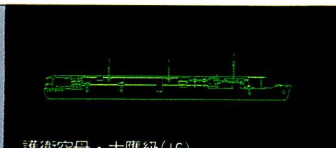
重油	燃費	航続	規模
3750	107	35	173

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	34	12•3	15/21•1	＊	54/63	372

「蒼龍」の姉妹艦として計画されたのが，友鶴事件や第四艦隊事件などで，船体強度などについての経験がとり入れられ，船体を1mほど幅を広げ，防御力も強化されている。「蒼龍」との一番大きな違いは艦橋の配置だろう。後に計画された中型空母「雲龍」級は，艦橋の位置が異なるだけでこの型の設計が使われている。この艦もミッドウェー沖海戦で沈む事になるが，第1次爆撃ではかろうじて難を逃がれ，わずか16機で反撃，「ヨークタウン」を大破させた。艦長の山口多聞少将の名はあまりにも有名。

日本軍艦艇データ及びコメント

空母



護衛空母・大鷹級(16)

重油	燃費	航続	規模
2250	57	39	178

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	21	6・0	7/13・0	*	23/27	158

ネームシップは日本最初の商船から改造された空母。その元となったのは，日本郵船の客船「春日丸」である。速力が遅いため，艦隊と行動をともにできず，航空機や物資の輸送という，いわば輸送艦の役割を果たした。昭和19年8月から船団護衛の任務につくが，わずか2週間後にルソン島沖で米潜水艦「ラシャー」の雷撃を受け沈んでしまった。グランドキャンペーンでは,南海のパラオ島に泊まっている。忘れがちだが，改装すれば30機近く搭載できるので見過ごすわけにはいかない。



軽空母・瑞鳳級(20)

重油	燃費	航続	規模
2363	54	43	112

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	28	8・0	9/15・0	*	20/33	186

条約上，給油艦として設計されたが，途中でロンドン条約が切れたため，比較的早いうちに空母として完成。昭和16年「鳳翔」とともに戦艦部隊の直衛任務につく。ミッドウェー沖海戦では，ミッドウェー島攻略船団の護衛として出動した。その後，第2次ソロモン海戦，南太平洋海戦などに参加。輸送任務にしばらくついたあと，マリアナ沖海戦に参加。最後にレイテ沖海戦にて撃沈される。小型空母にしてはそれなりの航空機を搭載できる。改装するのを忘れずに。

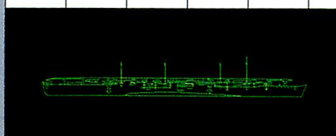


空母・隼鷹級

重油	燃費	航続	規模
4100	89	46	241

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	25	12・0	16・0	*	48	331

昭和14年に「橿原丸」として建造を開始，途中から工事を変更し，昭和17年に二段格納庫とアイランド式飛行甲板を持つ準正規空母として完成。しかし，元々客船だったため，防御装甲板はなく取り扱いも大変だったそうである。5月末からミッドウェー方面作戦の陽動としてアリューシャン方面におもむき，ダッチハーバーを空襲した。その後南方方面に進出，数々の海戦に参加。マリアナ沖海戦で命中弾を受け，修理もままならぬまま終戦を迎える。中型空母にもかかわらず，もっとも活躍した空母といえよう。実艦同様活躍させよう。航続距離も長い。同型艦「飛鷹」はマリアナ沖海戦で沈んでいる。

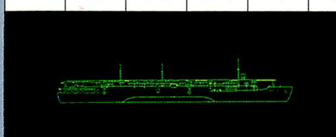


軽空母・千歳級

重油	燃費	航続	規模
2679	52	51	111

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	28	8・0	11・0	*	30	207

索敵や着弾観測に使うための水上機専門の水上機母艦として完成した。もちろん，空母に改造する事を考えた上である。開戦直前に特殊潜航艇母艦（甲標的母艦）として改造されたが，その後の空母不足から昭和18年に空母に再改造された。しばらくは各地への輸送任務につく。マリアナ沖海戦に参加し，たいした戦果もあげられず，その後オトリ部隊としてレイテ沖海戦に参加。「千歳」は爆撃で沈没，「千代田」も大砲放棄され米巡洋艦に砲撃され沈んだ。暇があったら造ろう，という程度のもの。中途半端すぎる。

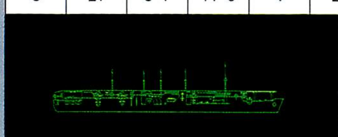


護衛空母・神鷹級

重油	燃費	航続	規模
2109	57	37	175

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	21	8・1	11・0	*	27	186

日本に来航中に欧州で戦争が始まり，帰れなくなった独の商船「シャルンホルスト」を譲り受け，空母に改装されたもの。これだけでも珍しいのに，昭和19年11月17日に米潜水艦「スペードフィッシュ」に沈められるまで，護衛空母としてまともな任務についていた。千歳級以上に造る必要がない，というよりは雲龍級を造った方がましである。「シャルンホルスト」には商船のまま一生を終えてもらおう。

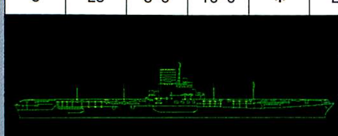


護衛空母・海鷹級

重油	燃費	航続	規模
2500	78	32	154

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	23	8・0	10・0	*	24	165

南米航路の客船として活躍中の「あるぜんちな丸」を改造され昭和18年に竣工，ただちに船団護衛任務につくも，内容はほとんど航空機や物資の輸送だった。データ上からもわかるよう，護衛空母の中ではもっとも燃費が悪く，昭和19年の末ころからは呉付近の瀬戸内海に待機，翌年3月19日に空襲を受け，その後修理され標的艦とされるも再度の空襲にあい，大破したまま終戦を迎えたなんとなくついていない艦。建造する必要はない！



装甲空母・信濃級

重油	燃費	航続	規模
8900	193	46	640

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	27	16・15	30・3	*	65	869

大和型戦艦第3番艦を空母として改造したもの。役割として，今までの空母と違った最前線での洋上移動航空基地,つまり中継基地として使用するものであった。そのため「信濃」自身の搭載機は18機と少ない。甲板は,500kg爆弾にも耐えられる重装甲である。時間的制約を受け，重要工事・試験の多くがされなかったために，呉に回航する時に米潜水艦に撃沈された。写真はつい最近になって発見されている。完成するのが遅いが，わざわざ廃艦にすることもないだろう。

日本軍艦艇データ及びコメント

空母



装甲空母・大鳳級

重油	燃費	航続	規模
5700	123	46	29 3

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	33	6•6	17•3	*	75	538

この「大鳳」こそが，日本海軍最高の完成した空母である。甲板などに強力な装甲を備え，艦橋と煙突が一体化されたアイランドタイプ。外側に傾斜した煙突は，戦後の米空母にも取り入れられている。日本の生産力がもっとあれば，あと２～３隻は造られたであろう。実艦は，マリアナ沖海戦で第一機動艦隊の旗艦となったが，米潜水艦「アルバコア」の雷撃を受けた。一発しか命中しなかったが，それが元で気化したガソリンに引火し大爆発を起こし，あっけない最後をとげた。無念をはらすためにも新型機を載せて活躍させよう。



軽空母・伊吹級

重油	燃費	航続	規模
3060	90	34	125

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	29	0•2	9•1	*	27	186

初めは最上型重巡（改鈴谷型）として計画されたものの，空母として完成させる事となった。昭和20年３月までに，80%工程を終えていたが，戦局の悪化で工事は中断，結局そのまま終戦を迎えた。ゲーム上使えるかどうかだが，もともと軽空母は運用が難しい。雲龍級がまだ残っているのなら，そちらにドックを明け渡した方が得策といえる。



空母・雲龍級

重油	燃費	航続	規模
3750	101	37	174

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	ガソリン
5	34	12•3	17•1	*	60	372

形は「飛龍」と同じで，急造できるよう各部が簡略化された簡略型空母。艦橋と煙突は右舷に戻されている。２万ｔ弱の空母としては，65機（ゲーム上は60機）とけっこうな数の航空機が積めた。昭和19年８月に完成するも，搭載機不足からレイテ沖海戦には参加せず（もったいなかったとの話もある），その後やはり米潜水艦により沈められている。同型艦「天城」「葛城」は完成するも，やはり搭載機がなく，その後空襲により被害を受け終戦を迎える。１ターン目に６隻ほど建造を開始させ，180ターン後に一つの機動部隊を作ろう。それだけの価値はある。

戦闘艦



戦艦・大和級

重油	燃費	航続	規模
6300	190	33	640

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	27	180•140	20/42•3	0	7	0

「赤城」「大鳳」は知らずとも，「大和」を知らない人はいないだろう。第２次大戦中，いや現在に至るまで最強の戦艦であったと言えるかもしれない。46cm砲の採用によって，米戦艦を敵の射程外から砲撃する「アウトレンジ攻撃」を行い，数量的な劣性を補おうとした。完成後すぐに連合艦隊旗艦として戦列に加わる。南太平洋方面の戦闘では，燃料の関係で一度も出撃せず「大和ホテル」の名を付けられる。以後はご存じの通り，昭和20年の沖縄への特攻出撃で沈む。「武蔵」はレイテ沖海戦で沈んだ。航空機中心のゲーム上ではそれほどの価値はない。



戦艦・長門級

重油	燃費	航続	規模
5600	140	40	391

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	25	104•90	10/18•3	0	3	0

太平洋戦争で表向き最高主力艦（大和級は極秘扱いだった）だった戦艦。「八・八艦隊」計画で，一番最初に建造されたのが，この級の２隻である。戦争中かなりの時期を連合艦隊旗艦としてすごしたが，40cm主砲を敵艦に向けたのはレイテ沖海戦でのみ。終戦時にはただ一隻の行動可能な戦艦として残る。戦後ビキニ環礁で，原爆実験の標的艦として一生を終えるも，最後まで日本の造船技術の優秀さを見せつけてくれた。同型艦「陸奥」は，一度も主砲を撃つことなく，昭和18年に火薬庫の大爆発で沈んでいる。不運の戦艦と呼ばねばなるまい。



戦艦・伊勢級(20・50)

重油	燃費	航続	規模
5313	147	36	360

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	25	96•80	10/19•2	0	3	0

扶桑級戦艦として造られるハズだったが，米戦艦ニューメキシコの影響で，大幅に計画が変更され，新造戦艦として完成した。扶桑級に比べ，防御力の強化などがなされる。その後何度もの改装で，日本海軍で初めてレーダーを配備したりしたが，もっとも大規模なのは後部砲塔を取り去り，甲板をつけ航空戦艦としたことだろう。これ以後の事については次にまわす事にする。時間はかかるが，是非２回の改装を行い，航空戦艦にしてほしい。燃費も相当良くなる。



航空戦艦・伊勢級

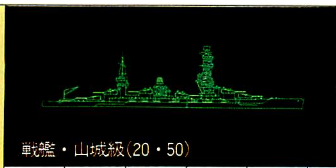
重油	燃費	航続	規模
5313	98	43	353

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	25	64•80	36•2	0	*	0

前記の通り，戦艦伊勢級の後部砲塔の部分に甲板と格納庫を付け，航空戦艦に改造されたもの。甲板部分の長さが短いので，発進した航空機は他の空母に着艦させる予定だった。「彗星」22機を載せる予定だったが，後に水上偵察機「瑞雲」に変更。そしてその生産も間に合わないため，何も載せないでレイテ沖海戦に参加。強力な対空砲火のため，撃沈はされなかったものの，本土に帰ったあと空襲を受け，２隻（「伊勢」「日向」）とも大破したまま終戦。対空火力も強く，航続力もあるので空母の護衛にはピッタリである。

日本軍艦艇データ及びコメント

戦闘艦



重油	燃費
5100	94
航続	規模
54	347

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	24	96•75	9/19•2	0	3	0

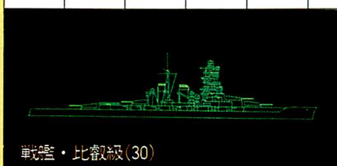
大正６年に完成した，就任期から二流艦になってしまった不運な戦艦(ジェットランド海戦の経験で弱点が指摘されたため)。速力が遅いため，大戦中いつも足手まといとなっていた。最初で最後の実戦参加は，昭和19年のレイテ沖海戦で，西村艦隊の出力艦としてであった。スリガオ海峡に突入するも，魚雷艇や駆逐艦の魚雷，それに真珠湾で沈んだはずの米旧式戦艦の集中砲火を受け，同型艦「扶桑」と共に沈んでしまった。耐久力はあるが使えるのかな…？という程度である。



重油	燃費
4000	95
航続	規模
42	340

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	24	64•75	26•2	*	22	0

実際は行われなかった，伊勢級と同じ大改装を施し，航空戦艦に生まれ変わった山城級。重油搭載量が減ったため，唯一の長所と思われる航続路離でさえも落ちている。対空火力も驚くほど増えるわけでもないので，せいぜい一次改装にとどめておくのがいいだろう。航空戦艦に改装するだけの鉄がもったいない。



重油	燃費
6330	137
航続	規模
46	321

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	30	64•65	10/23•1	0	3	0

本来は，他の金剛級戦艦の第二番艦であったものの，ロンドン条約によって練習戦艦に格下げられ，条約切れの後は設計が始まっていた大和級戦艦の実験台とされた。外観が違うのはそのためである。開戦時には，機動部隊の直衛に参加，以後南雲艦隊の直衛として戦列に加わっていた。第三次ソロモン海戦で，敵艦の集中砲火を浴びて戦闘能力を失い，その後自沈された。日本戦艦12隻のうち最初に沈んだ戦艦。長い航続距離を活かして，空母の直衛として参加させるべき。もちろん改装を行い，対空火力を上げるのは言うまでもない。



重油	燃費
6330	137
航続	規模
46	321

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	30	64•65	10/23•1	0	3	0

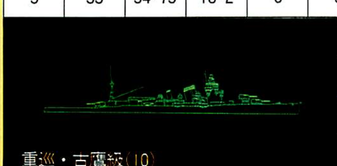
イギリスのビッカース社に注文したのが「金剛」で，それをもとに造られたのが「比叡」「霧島」「榛名」の三隻。初めは巡洋戦艦だったが，のちの改装で戦艦に格上げされる。非常に（戦艦としては）高速で，空母の護衛にピッタリだった。「霧島」は昭和17年米戦艦のレーダー射撃で大破，自沈。「金剛」は，レイテ沖海戦で米潜水艦「シーライオン」の雷撃で撃沈，唯一の潜水艦に沈められた日本戦艦となる。「榛名」は生き残ったものの，本土で空襲を受け，大破している。あれこれいっても結局一番使える戦艦。早目に改装してしまおう。



重油	燃費
4545	122
航続	規模
37	320

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	54•75	18•2	0	3	24

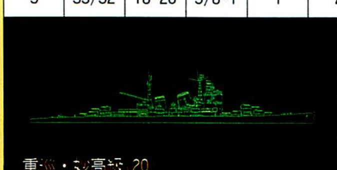
米海軍の巡洋戦艦アラスカ級に対抗するため建造（計画？）された戦艦。太平洋戦争では，何が一番重要だったかを考えてみれば，必要かどうかわかるだろう。ただでさえ日本海軍は，空母の数が足りないのに，320ターンも貴重なドックをうめるなんてもったいない。建造する必要なし！



重油	燃費
1400	51/53
航続	規模
27/26	87/90

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33/32	18•20	5/8•1	1	2	24

日本造艦のトップリーダー平賀大佐（当時）が，前作の軽巡「夕張」の経験を元に設計した，非常にコンパクトで強力な武装をもつ偵察巡洋艦。たかだか7000ｔ程度にこれほどの兵装を施すとは，驚くべきことだ。ロンドン条約により，新艦の建造が禁止されたため，近代化のための改装が行われることになる。この改装でゲーム上の「古鷹」級重巡に生まれ変わったのだ。開戦時，同型艦４隻で第６戦隊を編成し，ウエーキ島攻略作戦に参加している。改装しても，対空火力が１ケタしかないのが情けない所だ。まあ，この大きさだからね……。



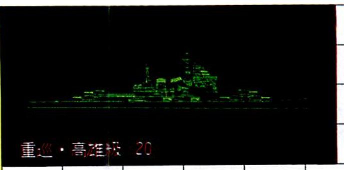
重油	燃費
2470	63
航続	規模
39	130

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	30/24•25	9/18•1	1	3	48

ワシントン条約制限下で造られた，限られた排水量の船体に優れた速力，十分な防御力，重武装を詰め込んだ重巡。当時としては世界一優秀で，英東洋艦隊の旗艦重巡ケントが横浜に入港して「妙高」に招かれた時，英海軍将校をして「我々は今日初めて軍艦に乗った。我々が今まで乗っていたのはホテルシップであった」といわしめるほどであった。ゲーム上でも，その優秀さは評価されており，大正10年から設計されたにしてはかなりの性能を持つ（もちろん改装後，開戦時のデータでの話）。改装して空母の護衛に就かせるといいだろう。

日本軍艦艇データ及びコメント

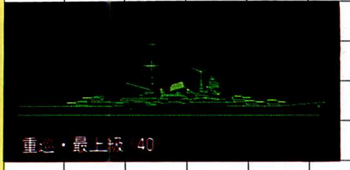
戦闘艦



重油	燃費	航続	規模
2570	65	39	134

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	34	30/24•25	14/22•1	1	3	48

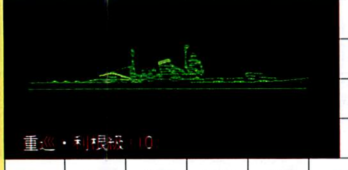
妙高級に続く，条約制限下での重巡の第２陣。平賀造船大佐（当時）が外国へ出張したので，設計は別の人が行った（藤本大佐)。「妙高」とは姉妹艦のような関係で，「妙高」の主砲仰角を上げ，対空射撃を可能として魚雷発射管を進歩させ，装甲を適度な場所のみ厚くした。独特な形態の艦橋は，見る者に感動を覚えさせるであろう。改装後の対空火力が大きいので，妙高級と共に空母の護衛に就かせるのがベストの使い方と思われる。



重油	燃費	航続	規模
2163	58	37	124

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	30/18•25	9/13•1	1/＊	3/11	36

ロンドン条約下で設計された，重巡並みの装備を持つ軽巡。条約解消後，主砲の15.5cm砲を20cm砲に取り替えたので，主砲から考えると重巡なのだが（20cm砲以上の主砲を持つ艦を重巡と呼ぶ)，海軍は終戦まで軽巡として扱っていたので,(実は)ちょっとここでこだわっただけ。やはり重巡としてみるべきだろう。「最上」はミッドウェー沖海戦で損傷を受けた後，後部砲塔をはずし甲板を取り付け，水上偵察機を載せられるようにした。この改装が最上級の改装型の航空巡洋艦型最上級である。この改装はもちろんするべきだ。



重油	燃費	航続	規模
2163	58	37	112

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	24•25	9/13•1	1	6/3	36

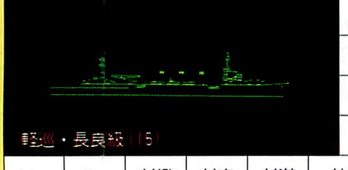
竣工が条約の期限が切れた後のため，あらゆる制限から解放された日本海軍最後の名重巡。なおこの級も最上級同様，終戦まで軽巡と類別されていた。初めから軽巡と計画されている点でも同じである。主砲を全て前部に配置し，水上偵察機の数を増やすなど，偵察力・航続力の能力を上げた重巡。ミッドウェー沖海戦敗因の一つである偵察機の発進が30分遅れたのは，この「利根」であることはご存知だろうか。長い航続距離を活かして，空母の護衛に就かせよう。きっと期待に答えてくれることだろう。



重油	燃費	航続	規模
1260	54	23	55

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	14/8•5	0•0	1/2	1/0	16/120

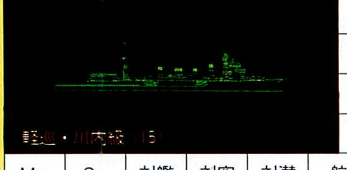
八・八艦隊計画の一環として，水雷戦隊旗艦用の高速軽巡。この級の経験が，後の「長良」や「川内」を生み出す。基本的にはこの前の型の「天龍」の拡大改良型で，大正９年にネームシップ「球磨」が完成した。戦争前に，一部の艦が魚雷を40本も積む重雷装艦への改装が予定され，結局「北上」「大井」の２艦が重雷装艦として登場した。魚雷の値「120」が光っている（もちろん改装後の話)。実際には使うチャンスもないまま，一部をはずされ輸送艦代わりに使われるなどした。「北上」は，人間魚雷「回天」の母艦に改装されたが，出番のないまま終戦を迎えた。



重油	燃費	航続	規模
1260	54	23	55

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	14/6•5	1/10•0	1/2	1/0	16/24

球磨級を少し改良したもの。キスカ島からの完全撤収作戦を「木曽」「多摩」とともに成功させたのは，この級の「阿武隈」である。ゲームデータ上においても「球磨」と比べてそれほど差はない。ただし改装すれば対空火力が10になるので，この級は改装するのがベターだろう。対潜能力も向上する。



重油	燃費	航続	規模
1260	54	23	55

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	14/6•5	1/10•0	1/2	1/0	24

基本的に長良級と同じ能力を持つ（ゲームデータ上もそうなっている）川内級は，燃料の関係で煙突が１本増え，特異的な４本煙突のスタイルをしている。同型艦「神通」は，昭和18年でコロンバンガラ島沖の夜戦で，旗艦としてサーチライトを付けたため，米艦の集中砲火を受け，さながら鉄クズを運ぶ輸送艦になってしまった。この級も改装するべきだ。



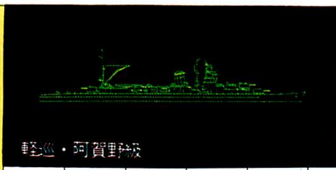
重油	燃費	航続	規模
830	36	23	33

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	34/32	12/8•5	0/2•0	1/2	0	12

この級はかなり特異な性質(？)を持つ。たかだか3000ｔ足らずの基準排水量の船体に，5000ｔ級軽巡と同等の性能を持たせ，かつ建造が１年強（13か月）しか必要としなかった。貧乏大国日本にとって，うってつけの軽巡だと断言できよう。もちろん設計はあの平賀大佐（当時）だ。水雷艦隊の旗艦として数々の海戦に参加，最後に昭和19年パラオ沖で，米潜水艦「ブルーギル」の雷撃を受け沈没してしまった。規模が小さい点に注意していただきたい。

日本軍艦艇データ及びコメント

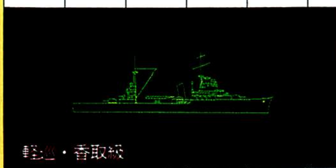
戦闘艦



重油	燃費
1405	52
航続	規模
27	66

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	12•20	7•1	2	2	24

5500ｔ級軽巡の主任務である，水雷戦隊の旗艦任務をまかせるため，昭和14年（実に19年ぶり）に設計させた高速軽巡洋艦。条約明けの後にもかかわらず，適当な兵装・防御力・速力を持たせ，かつ工程が簡単にすむものとして建造，無理がない優秀艦に完成した。軽巡にして，水上偵察機２機・両側に撃てる魚雷発射管，新型の射撃指揮装置などを備えている。同型艦４隻のうち，唯一残った「酒匂」は，戦後「長門」とともにビキニでの原爆実験で沈没。軽巡をもし新造するならこの級しかない。



重油	燃費
2430	54
航続	規模
45	58

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	18	8•0	2•0	2	1	8

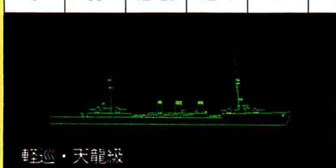
乗組員を養成するための練習艦として建造された巡洋艦。ただし，「香取」「鹿島」が，主任務の遠洋航海に出たのは一度のみ。あとは他の軽巡同様水雷戦隊旗艦や対潜水艦部隊として使用された。練習艦まで動員しなければならないとは，少し情けない話である。速度が遅い点を我慢すれば，かなりの航続力から様々な使い方ができると思う。



重油	燃費
2668	58
航続	規模
46	81

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	12•25	12•1	1	6	0

艦隊決戦用の，潜水艦を指揮する旗艦として建造された軽巡。完璧なまでの戦隊司令部と通信装備を持つ進歩的な艦である。水上偵察機を６機搭載するために，大型カタパルトと格納庫を持つので，主砲は前部のみで魚雷は装備していない。性格として航空巡洋艦に近い。ところが，搭載予定の水偵「紫雲」が，性能の低さ故に15機で生産中止になり，カタパルトなどは無駄になってしまった。「大淀」はその通信装備の良さのため，連合艦隊旗艦になったこともある。魅力的な性能を持つが，81ターンもドックを使えなくなるので，建造の是非はプレイヤーに委任！



重油	燃費
920	40
航続	規模
23	32

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	8•4	0•0	1	0	12

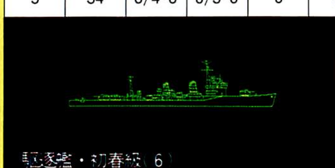
日本最初の近代的軽巡として，5500ｔ型軽巡の母体として注目すべき級である。大正７年竣工のため，開戦時には最も旧式な巡洋艦となっていたが，老体にムチ打って帰り咲き奮戦した。しかし両艦（「天龍」「龍田」）とも潜水艦に沈められている。著者が初めて作ったウォーターラインシリーズの日本艦艇が，この級の「天龍」であったため，思い入れが強い。対空火力が０だが，夕張級並に規模数が少ないので，駆逐艦数隻とのコンビで対潜水艦隊を編成してはいかがかな？



重油	燃費
500	25
航続	規模
20	20

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	34	6/4•0	0/3•0	0	2	27

ワシントン条約で主力艦量が抑えられたため，駆逐艦などの補助艦の戦力で劣勢を補えるよう建造された。主砲を連装にし，その他にも改良を施し，悪天候の際の運行がしやすくなっている。予定の排水量は1700ｔ程度であったが，兵装・機関部の重量が予定重量を越え，2000ｔほどになった。かなりの性能が出せ，増産する予定だったが，ロンドン条約で中止される。ある程度の航続力があるので，改装さえすればかなり使える駆逐艦。雷撃力も大きい。



重油	燃費
500	27
航続	規模
18	17

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	5/4•0	0/2•0	2	0	18

ロンドン条約の制限で，吹雪級よりさらに小さい1500ｔ以下の排水量で，吹雪級くらいの戦力を出せないものかという構想の結果，重量の軽量化や武装の配置を工夫するなどして，なんとか完成した駆逐艦。しかし，数々の不都合で改装をし，重心を下げるなどしてやっと戦力化された。同型艦として建造される予定の10隻は，設計を再度やり直し，白露級として完成することになる。改装して対空火力を高めても，気安め程度にしかならない。



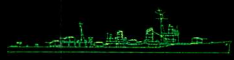
重油	燃費
500	27
航続	規模
18	16

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	34	5/4•0	0/2•0	2	0	24

初春級で問題になった復元性・船体の強度の点を改良し，設計からやり直した艦。雷撃力は，この後の大型駆逐艦と同等の戦力を持ち，船体を改良したのでバラストも必要なくなり，重量が軽くなった。大戦中かなり奮戦した駆逐艦で，終戦時には１隻も残っていなかった。ゲーム上，駆逐艦は航続力が重要なので，その点ではこの後の朝潮級より利用価値が高いだろう。

日本軍艦艇データ及びコメント

戦闘艦

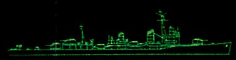


駆逐艦・朝潮級(6)

重油	燃費
580	34
航続	規模
17	19/20

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	6/4•0	0/3•0	2	0	24

条約解消後，吹雪以来の大型駆逐艦として計画された駆逐艦。性能的には大きな変化はないが，近代的な駆逐艦である。タービンの欠陥や，旋回半径の大きさを見直して完成。と同時に水雷戦隊に編入，陽炎級と共に最新鋭駆逐艦として各地の戦場で活躍した。この級も終戦までに10隻全てが失われている。航続力の短さや，改装しても貧弱な対空火力から，空母の護衛にはあまり向いていない。



駆逐艦・陽炎級(6)

重油	燃費
615	26
航続	規模
23	20

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	6/4•0	0/3•0	2	0	24

朝潮級の設計をもとに計18隻造られた駆逐艇で，基本的には朝潮級の航続距離を延長したもの。吹雪級や朝潮級の欠点を全て改良したので，かなり優秀なものだった。終戦時残っていたのは「雪風」だけで，後に中華民国（今の台湾政府）に引き渡され，最近まで使っていたそうだ。次に説明する夕雲型と同じく，航続距離が比較的長いので，使い勝手が良いと思われる。もちろん改装して対空火力を上げるのにこしたことはない。



駆巡艦・夕雲級(6)

重油	燃費
615	26
航続	規模
23	20

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	35	6/4•0	3/5•0	2	0	24

陽炎型の第二グループといえる準同型艦である。動力電源を直流から交流に変換したくらいで，他の性能はたいした違いはない。ほとんどが戦時中に完成したため，対空火力が増大している。改装型は砲塔を1門取り外して対空機銃を付けている。レーダーも昭和18年の後半から装備された。やはりこの級も，終戦まで1隻も生き残っていない。航続力・対空火力ともに充分妥協できるものを持ち，松・秋月級を完成し尽くしたら，駆逐艦は次にこれを造るべきかもしれない。



駆逐艦・水雷艇

重油	燃費
342	19
航続	規模
18	8

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	30	3•0	0•0	2	0	6

水雷艇は，ロンドン条約の制限ワク外の排水量600ｔ以下で建造し，戦力の不足を補うために計画されたものである。限られた排水量に高い性能・武装が要求され，設計は大変苦労したらしい。初めは千鳥級として建造されたが，同型艦「友鶴」が“友鶴事件”といわれる復元性の問題の事故を起こし，４隻で中止。残りは改良された鴻級として完成した。船団護衛などを行ったが，計12隻中終戦まで残ったのは「「初雁」「雉」の２隻だけだった。史実通り，内海の対潜哨戒や船団護衛に利用するべきだろう。



駆逐艦・睦月級

重油	燃費
420	23
航続	規模
18	13

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	37	4•0	0•0	2	0	18

ワシントン条約後の新補充計画によるもので，峯風型の改造型である。峯風級との違いは，航続距離を延ばすため重油搭載量を増やし，魚雷発射管を53cmから61cmに変え雷撃力を強化した点で，もちろんゲームデータ上にあらわれている。開戦直後のウエーキ島攻略作戦で同型艦「如月」は，ワイルドキャットの銃撃で搭載していた爆雷（魚雷）が誘爆し，ものの５分で沈んでしまった。対潜哨戒が妥当な任務と思われる。



駆逐艦・峯風級

重油	燃費
395	24
航続	規模
16	12

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	39	4•0	0•0	2	0	12

八・八艦隊計画で建造され，それ以前の駆逐艦をはるかにしのぐ近代的駆逐艦。しかし，時の流れには勝てず，吹雪型などの大型駆逐艦の登場で，戦争開始時には大部分が第２線の任務に就いていた。同型艦は15隻建造されたが，うち２隻が哨戒艇に，１隻が支援艦となったため，ゲーム上の同型艦は12隻である。睦月級同様あまり使えない駆逐艦。



駆逐艦・神風級

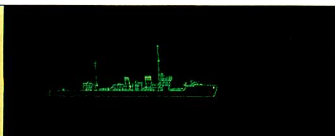
重油	燃費
412	25
航続	規模
16	12

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	37	4•0	0•0	2	0	12

峯風級の改良型。武装・機関出力は全く同じ。航続力を延ばすため重油量を増やしたが，ゲーム上はその分燃費が悪くなり，航続力の変化はない。同型艦「疾風」はウェーク島攻略の際，陸上砲台によって撃沈されている（魚雷・爆雷の誘爆説強し）。つまり，太平洋戦争での最初の沈没艦となったわけだ。たいした性能も持たず，せいぜい対潜哨戒にしか使えないだろう。

日本軍艦艇データ及びコメント

戦闘艦

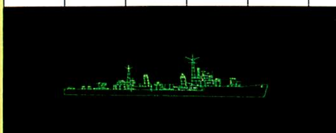


駆逐艦・若竹級

重油	燃費	航続	規模
250	19	13	7

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	36	3・0	0・0	2	0	8

日本海軍最後の排水量1000 t 以下の２等駆逐艦。大正11年～13年に完成したため，開戦時には旧式化していたが海上護衛作戦で活躍した。なお開戦時の同型艦は６隻であるが，ゲーム上は９隻になっている。これは９－６＝３の３隻（「栗」「栂」「蓮」）は樅級（ほとんど若竹級と変わらない）なのだが，若竹級に合めてしまったものと思われる。いずれにせよ戦力になるとはとても思えない。対潜哨戒程度にしか使用できないだろう。航続力もほとんど無い。

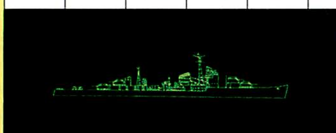


駆逐艦・松級

重油	燃費	航続	規模
370	23	16	12

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	27	3・0	5・0	3	0	12

昭和17年以降，駆逐艦の消耗が激しいために，前線からのニーズに応えて対潜・対空能力が強力かつ，短時間で建造できるものとして設計された駆逐艦。62隻計画中，32隻が建造された。戦時急造の成功作といえる。同型艦「梨」は戦後海上自衛隊で護衛艦「わかば」として使われた。わずか12ターンで完成し，航続力は少ないものの，対空，対潜能力は申し分なく，秋月級と共にベストの駆逐艦といえるだろう。どしどし建造してほしい。



駆逐艦・秋月級

重油	燃費	航続	規模
1080	29	37	27

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	33	4・0	11・0	2	0	12

従来の駆逐艦よりも航続力があって，対空火力に優れた空母護衛専門の駆逐艦をとの要求に応えて計画された。性能・規模からみて，防空軽巡に近い駆逐艦。10cm高角砲８門と多数の機銃を持ち，その対空砲火は絶大な効果を生む。この級は，計50隻以上の建造が予定されていたが，ゲーム上では28隻しか造れない。最高の駆逐艦で何にでも使えるすばらしい奴なので，もう10～20隻くらい増やしてほしかった。その強力な対空火力で，空母を護衛する任務に就かせるのはいうまでもない。

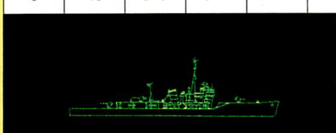


駆逐艦・島風級

重油	燃費	航続	規模
635	23	27	25

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	40	6・0	6・0	2	0	45

40ノットを出す新型の駆逐艦として開発された実験艦。重雷装（魚雷発射管計15門）・高速（40.9ノット）の高性能駆逐艦として完成するも，エンジンの生産に時間がかかるため量産されなかった。開戦が遅れていればもう２～３隻は造ったかもしれない。ゲーム上も，１隻しか建造できないのは残念。現代に至るまで最高速の駆逐艦として活躍させてあげよう。

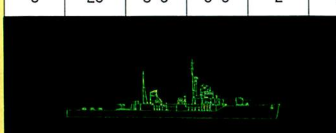


海防艦・占守級

重油	燃費	航続	規模
220	6	36	8

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	20	3・0	0・0	2	0	0

駆逐艦の不足を補うため，制限外の艦艇として計画された警備艦。主砲の12cm砲は，旧式駆逐艦のものを流用したので，対空射撃ができなかった。このため，米爆撃機の低空爆撃で沈んだ艦が多かった。制空権を確保している海での船団護衛や，対潜哨戒にはピッタリ。建造時間もたった８ターン。航続距離も36と長い。

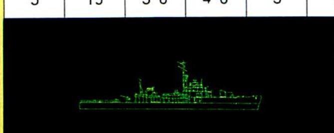


海防艦・御蔵級

重油	燃費	航続	規模
120	5	24	9

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
5	19	3・0	4・0	3	0	0

占守級に比べ，構造をさらに簡単にし，対空・対潜兵装を強化した海防艦。主砲を高角砲に変え，機銃・爆雷を増やして，有力な戦力を持つことになった。同型艦「生名」は，戦後中央気象台の観測船になり，後に海上保安庁の巡視船「おじか」となった。わずか９ターンで完成し，空母の護衛として第一線にも使用できるという，実においしい海防艦。



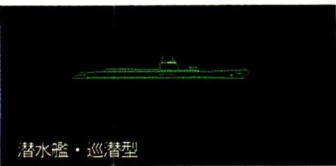
海防艦・１号級

重油	燃費	航続	規模
120	4	30	7

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	魚雷
3	16	2・0	3・0	3	0	0

占守級などの海防艦をさらに簡単・小型化したミニ海防艦。小さな造船所でも建造できるよう，生産性の良いタービンを積んだ種類がある。１号型がディーゼル，２号型がタービンを搭載している。航続力・対空火力・対潜能力など，いずれも捨てがたいものを持っているが，移動力が３しかないので，輸送艦・タンカーと行動をともにする事になりそう。

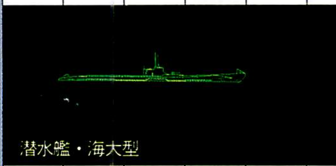
潜水艦



重油	燃費	航続	規模
784	7	112	19

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	3	0	12

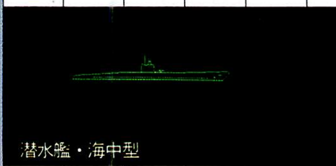
第1次大戦の終了後，敗戦国ドイツから得た潜水艦の技術によって，日本海軍の潜水艦は大きな進歩を遂げた。その際に得た「U142号」型をコピーしたものが巡潜型である。正確には，ほとんどコピーの巡潜1型と，日本で設計した巡潜2型がある。この級で有名なのは「伊6」号潜水艦で，昭和17年にハワイ南西で「サラトガ」を雷撃し，損傷を与えている。



重油	燃費	航続	規模
368	8	46	16

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	1	0	16

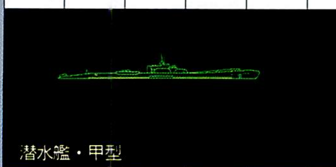
艦隊と行動をともにできる航続力，武装の強化などを求めて建造された新型潜水艦。1型から6型までの区分ができ，1型は大正13年に，6型は昭和13年に完成している。足掛は14年の間に，性能も格段に向上し，最新版の6型では水上速力23ノット，安全潜航深度85mという高性能を出している。「伊168」は，ミッドウェー沖海戦でヨークタウンを沈めたことで，その名が知られている。ゲーム上では潜水能力が1と最低なので，すぐに沈められてしまうかもしれない。



重油	燃費	航続	規模
185	5	37	7

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	2	0	8

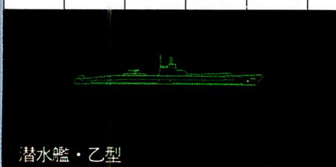
ロンドン条約の制限のもとで計画された，排水量が少なくかつ高性能が目標の潜水艦。量産のために艦の構造や建造方法を模索するための実験艦なので「呂33」「呂34」の2隻しか完成しなかった。水中機動力は，これまでの中で一番優れていたが，間もなく条約の期限が切れ自由に艦を造れるようになったため，量産はされず「呂35」が戦争中期に造られただけである。早速に適度の強さの潜水艦が欲しいなら，この級がいいだろう。残念ながら「呂97」はない。



重油	燃費	航続	規模
666	9	74	24

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	5	1	12

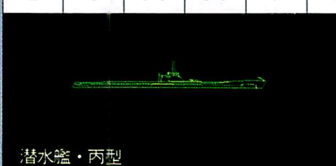
ワシントン条約明けの昭和12年，有力な潜水艦を求めて造られたのが，巡潜の“甲型”，“乙型”，“丙型”である。甲型は，潜水戦隊旗艦の設備と，水上偵察機を積んでいる旗艦用の潜水艦。その一部は，後に特型の代わりとして，水上攻撃機を2機搭載できるよう改造されている。航続距離と潜水能力から魅力の潜水艦と思われる。建造可能数は少ないが，めいっぱい造って使おう。



重油	燃費	航続	規模
576	9	64	21

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	5	1	12

甲型と同じく計画された潜水艦で，水上偵察機を積んでいる。艦隊決戦用の潜水艦として一応完成した性能を持ち，多くの重要作戦に参加した。同型艦の戦果をあげてみると「伊19」は昭和17年に「ワスプ」を沈め，「伊25」はアメリカ本土のオレゴン州森林地帯に水偵を使って焼夷弾で攻撃（唯一の米本土爆撃），「伊58」は昭和20年原爆搭載艦（？）「インディアナポリス」を沈めている。甲型潜水艦と共におすすめできる艦種である。



重油	燃費	航続	規模
640	10	64	21

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	5	0	16

甲・乙型のように，司令部設備や水上偵察機を積まない代わりに魚雷兵装を強力にした潜水艦。初めて艦首に8門の発射管を持つことで，それが実現した。一部の艦は人間魚雷「回天」を搭載している。燃費が少々悪いが，航続力は乙型と同じ。同様に非常に使える潜水艦と断言できる。



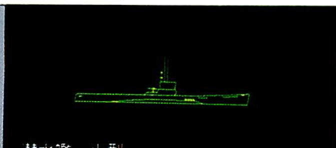
重油	燃費	航続	規模
138	6	23	9

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0・0	0・0	3	0	8

海大型潜水艦を助ける目的で計画された中型の潜水艦。海中型を参考にして，少し大型化したものである。しかし性能が中途半端なため，18隻で建造が中止された。この中型などのように，航続距離の短いものは敵がよく現われる海域や，攻め込まれそうな場所に集中配備してその短所を補うべきだ。

日本軍艦艇データ及びコメント

潜水艦

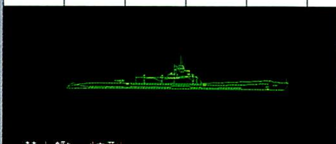


潜水艦・小型

重油	燃費	航続	規模
64	4	16	5

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	8	0･0	0･0	2	0	8

当時重要性を増していた南洋諸島の航空基地を守るため，大量生産が可能で行動範囲が限られているという条件の下に設計される。小型の船体に中型並の雷撃力を持つが，性能があまり良くなく，終戦時には全て沈んでいる。あまり使えないかな？

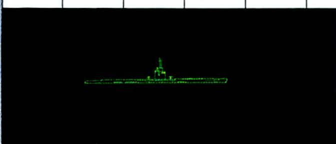


潜水艦・特型

重油	燃費	航続	規模
2941	17	175	35

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	6	0･0	0･0	5	3	16

パナマ運河攻撃を目的とした特殊な潜水艦。もしこの運河を破壊すれば，大西洋と太平洋の艦艇の移動が非常に困難になる。そのために計画されたのである。特型は潜水空母とも呼ばれ，攻撃機「清嵐」を3機搭載した。航続距離は14ノットで6万9000kmもあり，補給なしで世界一周ができた。戦後米軍が接収し，それが現在のミサイル潜水艦のもととなる。建造に時間がかかるが，造って損はないと思える。

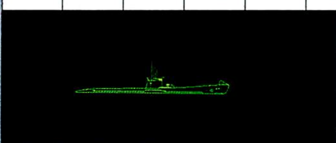


潜水艦・高速型

重油	燃費	航続	規模
208	8	26	10

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	19	0･0	0･0	6	0	8

太平洋戦争が始まって，今までの潜水艦が次々に沈められたのにショックを覚えた海軍が，昭和18年新たな構想（水中の高速化を狙う）の下に計画した潜水艦。なんと水中で17ノットもの高速をだせたが，ディーゼルエンジンの故障で，作戦参加のチャンスもなく終戦を迎える。潜水能力が6と一番大きいので（航続力は少ないが）かなり使えそうだ。



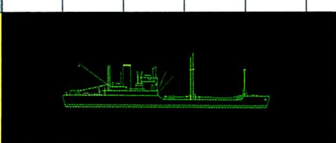
潜水艦・高速小型

重油	燃費	航続	規模
26	2	13	3

Mo.	Sp.	対艦	対空	潜水	航	魚雷
2	13	0･0	0･0	5	0	4

日本本土決戦に備えて建造された沿岸防衛用の小型潜水艦。特に水中の機動力に重点をおき，構造も量産に適している。艦型や構造は，戦後潜水艦のさきがけといえる。ゲーム上でも実艦の任務通りに使える。航続距離が短いのが少々難点。

商船



高速輸送船

重油	燃費	航続	規模
4200	210	20	210

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	積荷
5	18	0･0	2･0	0	0	36000

緊急に物資や兵員を送りたい以外は使わない方がいい。燃費が悪いのだ。



輸送船

重油	燃費	航続	規模
3600	120	30	210

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	積荷
3	12	0･0	2･0	0	0	45000

物資・兵員の輸送やオトリにも使える便利な船。



高速タンカー

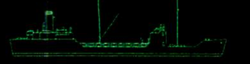
重油	燃費	航続	規模
4200	210	20	210

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	積荷
5	18	0･0	2･0	0	0	36000

艦隊の補給燃料用として重油を満載させよう。

日本軍艦艇データ及びコメント

商船



タンカー

重油	燃費
3600	120
航続	規模
30	210

Mo.	Sp.	対艦	対空	対潜	航	積荷
3	12	0・0	2・0	0	0	45000

根拠地への重油や，原油を運ぶならこちらの方が割がよい。

※重油：重油最大搭載量
燃費：1エリアの移動に必要な重油量
航続：重油満載時最大移動エリア数
規模：艦船のステップ数
速度：戦闘時の速力
対艦：順に対艦攻撃力・対艦防御力
対空：順に対空攻撃力・対空防御力
対潜：対潜能力（＊：同一TFの対潜能力を倍化）

航空機：搭載可能な航空機（空母）・水上偵察機（戦闘艦・潜水艦）数
魚雷：雷撃力
潜水：水中行動能力
級名横の数値：改装に必要なステップ
・数値がななめ線で区切られているのは改装前/改装後です

連合軍艦艇データ及びコメント

アメリカ軍空母



空母・レキシントン級

重油	燃費	航続
3600	75	48
規模	速度	対艦
376	33	24・16
対空	航空機	ガソリン
17・1	81	522

米軍が初めて所有した本格的な空母。ワシントン条約で廃棄処分となった巡洋戦艦を，条約に反しない形で空母に改造したもので，耐久力が少々大きい事がデータからも読みとれる。「レキシントン」は珊瑚海海戦で沈没したが「サラトガ」は終戦まで生き残った。



空母・ヨークタウン級

重油	燃費	航続
4360	79	55
規模	速度	対艦
198	32	8・2
対空	航空機	ガソリン
12・1	81	676

1933年度計画，39年度計画で合計3隻建造された空母である。この級で設計された近代的米空母の設計構想はエセックス級などに受け継がれていく。米海軍のシンボルともいえる「エンタープライズ」はこの級の空母。



空母・ワスプ級

重油	燃費	航続
2427	42	57
規模	速度	対艦
147	29	8・0
対空	航空機	ガソリン
12・0	75	615

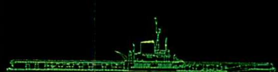
ヨークタウン級の縮小型ともいえる空母。ワシントン条約で残された保有排水量を使い切って造られた。42年9月15日に，太平洋方面で何ら活躍することなく，ガタルカナル南東で「伊19」の雷撃を受け大破，のちに自沈させられた。



空母・エセックス級

重油	燃費	航続
6330	91	69
規模	速度	対艦
272	32	12・4
対空	航空機	ガソリン
20・1	90	912

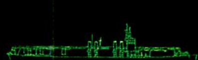
ヨークタウン級の思想を受け継いだ大型空母。バランスがとれ，急造も可能な優秀空母で，戦後も朝鮮戦争や一部はベトナム戦争にまで使われた。日本の後期における主力（予定）空母雲龍級とは，雲泥の差の性能を持つ。



装甲空母・ミッドウエー級

重油	燃費	航続
10032	145	69
規模	速度	対艦
473	33	18・6
対空	航空機	ガソリン
33・2	137	1330

現代でも使用されている装甲空母。戦艦並の重装甲と，1隻につき137機という驚異的な数の搭載機。対空火力もただ者でなく，もしこの空母を沈めようとするなら，航空基地からの重爆の大編隊でないと無理かも。



軽空母・インデペンデンス級

重油	燃費	航続
3510	58	60
規模	速度	対艦
106	31	2・2
対空	航空機	ガソリン
6・1	45	456

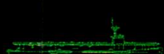
クリーブランド級軽巡の船体を利用した軽空甲。速度はエセックス級に匹敵する。同型艦9隻のうち「プリンストン」は，比島沖海戦でたった1機の「彗星」に沈められた。戦争後期で，まともな爆撃によって沈められた米軍空母はこの1隻だけだろう。



護衛空母・ボーグ級

重油	燃費	航続
3420	29	117
規模	速度	対艦
93	16	2・0
対空	航空機	ガソリン
3・0	28	342

本格的護衛空母の第1陣。37隻完成のうち，26隻が英海軍に引き渡され，11隻のみが米海軍にとどまる。貨物船をベースに造られたといってもそれなりの性能を持ち，日本の護衛空母とは比べものにならない。燃費が良いため航続距離が長くなっている。



護衛空母・カサブランカ級

重油	燃費	航続
2228	47	47
規模	速度	対艦
81	19	1・0
対空	航空機	ガソリン
3・0	32	380

42年に計画され，43年7月からの1か月で50隻すべてが就役した，米の工業力を示す空母。航続距離はボーグ級より短いものの，速度に関して目をつぶれば日本の改造空母に匹敵する性能を持つ。比島沖海戦で，大和などの砲撃を受けて沈没した「ガンビア・ベイ」はこの型である。

連合軍艦艇データ及びコメント

イギリス軍空母



軽空母・ハーミス級

重油	燃費	航続
2000	75	26
規模	速度	対艦
108	25	12・4
対空	航空機	ガソリン
5・0	12	72

第1次大戦時の緊急計画で，初めから空母として建造，23年に完成。小型のため搭載航空機はゲーム上では12機にすぎない。42年4月9日，南雲艦隊の空母機の攻撃を受け，沈没。



装甲空母・イラストリアス級

重油	燃費	航続
4840	96	50
規模	速度	対艦
230	30	16・8
対空	航空機	ガソリン
21・3	50	225

「アーク・ロイヤル」（地中海方面で沈没した空母）の改良型で，飛行甲板の装甲が強化されている。しかし，そのため重心を低くしなければならず格納庫を1層としたので，搭載機の数は少なくなっている。対空装甲が3なので，空母搭載機では損害を与えにくいだろう。



装甲空母・インプラカブル級

重油	燃費	航続
4690	100	46
規模	速度	対艦
270	32	16・6
対空	航空機	ガソリン
20・3	69	423

イラストリアス級の改良型。船体を少々長くし，出力を増した。格納庫は2層。前作と比べ搭載航空機が20機近く増えている。



軽空母・コロッサス級

重油	燃費	航続
3196	58	55
規模	速度	対艦
131	25	0・0
対空	航空機	ガソリン
4・0	48	441

42年度の戦時緊急計画によって建造された空母。防御装甲もなく，速力もあまり速くない。生産性を重視するためである。この後マジェスティック級が予定されていたが，終戦までに1隻も完成しなかった。

アメリカ軍戦闘艦



戦艦・オクラホマ級

重油	燃費	航続	
4500	135	33	
規模	速度	対艦	
290	20	80・80	
対空	対潜	航空機	魚雷
8・2	0	3	0

砲塔を減らし，燃料搭載量を減少させて得られた重量を装甲に転化，また集中防御方式などにより，防御力をアップした。同型艦「ネバタ」も含めて真珠湾攻撃で沈没。ただし「ネバタ」はその後ひき上げられ，近代化を施し42年12月には復帰している。



戦艦・ペンシルバニア級

重油	燃費	航続	
5000	135	37	
規模	速度	対艦	
333	21	96・80	
対空	対潜	航空機	魚雷
8・2	0	3	0

オクラホマ級の改良型。防御力をさらに強化し，耐航性，居住性にも優れていた。この級の「ペンシルバニア」と「アリゾナ」は真珠湾攻撃でそれを破損，沈没。前者は後に戦列に戻るが，後者はそのまま保存，のちに記念艦となり現存している。



戦艦・ニューメキシコ級

重油	燃費	航続	
5500	134	41	
規模	速度	対艦	
334	22	102・90	
対空	対潜	航空機	魚雷
8・2	0	3	0

ペンシルバニア級の改良型。14年度計画で同型3隻が建造。41年中は大西洋により，参戦後太平洋に移った。対空機銃の増強，レーダーの新設など改装があったが，基本的な所は変わっていない。この艦から対艦攻撃力が3ケタになっている。



戦艦・カリフォルニア級

重油	燃費	航続	
6251	111	56	
規模	速度	対艦	
348	20	102・100	
対空	対潜	航空機	魚雷
8・2	0	3	0

ニューメキシコ級の改良型で，「カリフォルニア」の他に「テネシー」の計2隻が建造された。この2隻も，開戦時に真珠湾で攻撃を受け「カリフォルニア」が沈没した。その後両方とも，サウスダコタ級に近い艦容に改められて再役し，終戦まで活躍した。



戦艦・メリーランド級

重油	燃費	航続	
6251	111	56	
規模	速度	対艦	
348	20	104・100	
対空	対潜	航空機	魚雷
8・2	0	3	0

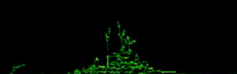
4隻計画されるもワシントン条約のため，3番艦「ワシントン」が廃棄された40.6cm砲搭載艦。もちろん，カリフォルニア級の改良型である。真珠湾攻撃で沈んだ「ウェストバージニア」のみが「カリフォルニア」と同じような改装を受ける。ここまでがワシントン条約前の戦艦だ。



戦艦・ノースカロライナ級

重油	燃費	航続	
7167	96	74	
規模	速度	対艦	
374	28	117・100	
対空	対潜	航空機	魚雷
27・3	0	3	0

軍縮条約明けの第一号近代的戦艦。その姿は一種の感銘さえ覚える。42年9月に太平洋に転戦され，その後いくつもの海戦をくぐり抜けている。この艦以後の米戦艦は速度も速く，対空火力も暴力的なものになっているので，攻撃する際には注意が必要。



戦艦・サウスダコタ級

重油	燃費	航続	
6959	100	69	
規模	速度	対艦	
379	27	117・110	
対空	対潜	航空機	魚雷
29・3	0	3	0

装甲を対40.6cm砲撃として計画された新鋭戦艦。同型艦は「サウスダコタ」，「インディアナ」，「マサチューセッツ」，「アラバマ」の4隻。ノースカロライナ級と比べ，対艦防御力が大きい。62年に除籍されるが，うち2隻は記念艦として保存されている。

連合軍艦艇データ及びコメント

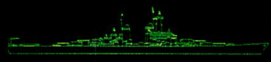
アメリカ軍戦闘艦



戦艦・アイオワ級

重油	燃費	航続	
7621	110	69	
規模	速度	対艦	
481	32	126・120	
対空	対潜	航空機	魚雷
32・3	0	3	0

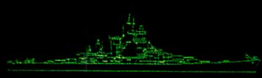
日本の軍縮条約廃棄後の，米海軍最後の戦艦。速力の増大に重さが置かれ，砲身長も45口径から50口径に改めて威力を増している。最近米海軍がミサイル戦艦として復帰させた「ニュージャージー」や，降伏文書調印が行われた「ミズーリ」もこの級。



戦艦・モンタナ級

重油	燃費	航続	
7300	105	6 9	
規模	速度	対艦	
605	28	168・140	
対空	対潜	航空機	魚雷
34・3	0	3	0

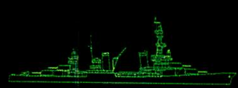
アイオワ級に続いて，米海軍の伝統に沿った「重武装」「重防御」「中速」を元に計画された大戦艦。完成すれば大変な性能を発揮したであろうが，未起工のまま43年にすべてキャンセルされた。



戦艦・アラスカ級

重油	燃費	航続	
3619	65	55	
規模	速度	対艦	
297	33	54・50	
対空	対潜	航空機	魚雷
21・1	0	2	0

30年代の後半，独のシャルンホルスト級などに対抗して計画された，戦艦と巡洋艦の中間の大きさ・性能を持つ。どっちつかずというのは，たいてい役立たずとなるもので，この型も，「最も有効でない艦」との酷評もある。6隻計画中2隻のみが完成した。ゲーム上では，未完成の残りの4隻も登場する。



重巡・ペンサコラ級

重油	燃費	航続	
2116	46	46	
規模	速度	対艦	
90	32	30・18	
対空	対潜	航空機	魚雷
4・1	1	4	6

ワシントン条約の制限下で建造された米海軍最初の重巡。米重巡ではこの級だけの10門の20.3cm砲を装備。そのため，対艦攻撃力が他の重巡より大きい。この級は幸運な事に，全ての艦が（2隻だけだが）終戦まで生き残る。



重巡・ノーザンプトン級

重油	燃費	航続	
2108	45	46	
規模	速度	対艦	
90	32	27・25	
対空	対潜	航空機	魚雷
5・1	1	4	6

魚雷を積んだ最後の米重巡。主砲の配置（前部に2基，後部に1基）は，その後しばらく米重巡に受け継がれていく。同型艦6隻中3隻が，42～43年に沈没している。日本海軍最後の勝利「ルンガ沖夜戦」で沈められた「ノーザンプトン」は，もちろんこの級である。



重巡・ポートランド級

重油	燃費	航続	
2125	46	46	
規模	速度	対艦	
102	32	27・25	
対空	対潜	航空機	魚雷
9・1	1	4	0

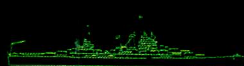
この級以降，重巡には魚雷を積まなくなる。ノーザンプトン級の改良型である。魚雷のない分だけ高角砲を増やし，対空火力を増加させている。終戦直前「伊58」に沈められた原爆搭載(?)艦「インディアナポリス」はこの級。復原性が悪いのが原因の一つであるとされている。



重巡・ニューオリンズ級

重油	燃費	航続	
1861	40	46	
規模	速度	対艦	
101	32	27・30	
対空	対潜	航空機	魚雷
9・1	1	4	0

戦前重巡の最終発展型。装甲・区画防御力は大いに改善されている。同型艦は7隻だが「タスカルーザ」が大西洋で行動しているので，ゲーム上は6隻である。中央部の航空関係装備は日本海軍の重巡高雄などに似ている。



重巡・ウイチタ級

重油	燃費	航続	
1984	43	46	
規模	速度	対艦	
105	33	27・32	
対空	対潜	航空機	魚雷
9・1	1	4	0

34年度計画で1隻のみ建造。重巡といっても軽巡ブルックリン級の船体・主機をそのままに，兵装を改めたもの。今日でのファミリー化の一例である。開戦時は大西洋にいて，北アフリカ上陸作戦に参加。その後太平洋で各地に転戦し終戦を迎える。



重巡・バルチモア級

重油	燃費	航続	
2250	48	46	
規模	速度	対艦	
144	33	27・35	
対空	対潜	航空機	魚雷
19・1	1	4	0

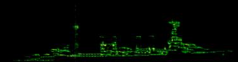
40年，42年に計画された「ウィチタ」と兵装が類似している重巡。防御力と対空火力が増加している。計24隻が計画され，うち戦時中に11隻が完成。対空攻撃力が初めて2ケタになっている。戦後に完成したもののうち3隻は煙突が1本であり，オレゴンシティ級とも呼ばれる。



重巡・デ・モイン級

重油	燃費	航続	
3006	62	48	
規模	速度	対艦	
172	33	45・40	
対空	対潜	航空機	魚雷
38・1	1	4	0

3隻全てが戦後に完成した。対艦攻撃力・同防御力・対空防御力が重巡一といえるほど高い。特に対空火力は米艦の中で最も高い。やはり戦後派は違う(!?)



軽巡・オマハ級

重油	燃費	航続	
1932	42	46	
規模	速度	対艦	
70	34	20・6	
対空	対潜	航空機	魚雷
4・0	1	0	10

第1次大戦中，偵察巡洋艦として計画され建造された旧式軽巡。全体の配置はある駆逐艦が参考になっている。同型艦10隻のうち「ミルウォーキー」は，44年ソ連に貸与されるという珍しい経歴を持つ。

連合軍艦艇データ及びコメント

アメリカ軍戦闘艦

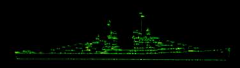


軽巡・ブルックリン級

重油	燃費	航続
1982	43	46
規模	速度	対艦
97	32	30・25

対空	対潜	航空機	魚雷
9・1	1	4	0

日本海軍の最上型を対象とし，ロンドン条約の制限一杯の排水量と主砲15門を搭載した軽巡。重巡ウィチタガ，同艦の船体などを使用したことからもわかるように，実質的に重巡と同等以上の性能を持つ。戦後は，主にブラジルやアルゼンチンに売却・譲渡されている。



軽巡・アトランタ級

重油	燃費	航続
1360	34	40
規模	速度	対艦
67	32	16・5

対空	対潜	航空機	魚雷
20・0	2	0	8

航空機の重要性の高まりにつれて，必然的に計画された防空巡洋艦。秋月級駆逐艦と同様の思想である。５番艦以降は，後部の連装砲を一部撤去，９番艦以降は上構を変え，魚雷をはずした。１番艦「アトランタ」は，皮肉にも砲撃によって沈没した。



軽巡・クリーブランド級

重油	燃費	航続
2100	42	50
規模	速度	対艦
117	32	24・28

対空	対潜	航空機	魚雷
16・1	1	4	0

単一クラスとして最も多く造られた巡洋艦。ブルックリン級の改正型で，対艦攻撃力を減らしその分対空火力が増えていることが，データ上からもうかがえる。本級のうち９隻は，軽空母インデペンデンス級として完成した。



軽巡・ウースター級

重油	燃費	航続
2400	64	37
規模	速度	対艦
147	33	24・32

対空	対潜	航空機	魚雷
37・1	1	3	0

防空巡洋艦と軽巡洋艦の両方の機能をもつ。その異常なまでの性能は，やはり戦後就役のためであろう。対空火力もデ・モイン級の次に大きい。



駆逐艦・クリムゾン級

重油	燃費	航続
275	14	19
規模	速度	対艦
11	35	2・0

対空	対潜	航空機	魚雷
0・0	2	0	12

第１次大戦中，270隻あまりが量産された「平甲板」「４本煙突」型駆逐艦。大戦時には70隻ほどが駆逐艦として在籍している。同型艦「スチュアート」は，沈没後日本軍が引き揚げ，哨戒艇として使用している。某社のＲＰＧではない。



駆逐艦・ファラガット級

重油	燃費	航続
600	20	30
規模	速度	対艦
13	36	5・0

対空	対潜	航空機	魚雷
5・0	2	0	8

第１次大戦後初めての米駆逐艦。本級の同型艦のうち「ハル」と「モナガン」は44年12月18日，フィリピン付近で台風により沈没，「ウォーデン」は，43年１月アリューシャン方面で座礁，放棄された不運の経歴を持つ。



駆逐艦・ポーター級

重油	燃費	航続
635	21	30
規模	速度	対艦
18	37	8・0

対空	対潜	航空機	魚雷
1・0	2	0	8

ロンドン条約の制限ぎりぎりの，水雷戦隊旗艦用の大型駆逐艦。36～37年にかけて計８隻が就役。戦時中に復原性能の改善を含む数回の改造が行われる。ネームシップ「ポーター」は，南太平洋海戦で「伊21」の雷撃を受け，後に友軍によって処分されている。



駆逐艦・マハン級

重油	燃費	航続
522	17	30
規模	速度	対艦
14	36	5・0

対空	対潜	航空機	魚雷
5・0	2	0	12

ファガラット級の改良型。備砲の配置を改め，魚雷についても４連装発射管を３基と強化している。同型艦は18隻，うち６隻が撃沈されている。

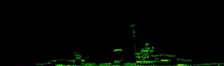


駆逐艦・クレイブン級

重油	燃費	航続
525	17	30
規模	速度	対艦
15	38	4・0

対空	対潜	航空機	魚雷
4・0	2	0	16

マハン級の改良型。煙突を１本にし，砲を１門減らした代わりに魚雷発射管を１門増やした最も重雷装の駆逐艦。35年度の「ベンハム」以降，12隻はベンハム級またはマッコール級とも呼ばれる。イタリア付近で１隻，太平洋で４隻が沈没した。



駆逐艦・ソマース級

重油	燃費	航続
627	18	30
規模	速度	対艦
20	37	8・0

対空	対潜	航空機	魚雷
1・0	2	0	12

クレイブン級と並んで造られた，水雷戦隊旗艦用の駆逐艦。ポーター級の改良型で，兵装などは同じだが，煙突が１本になったので姿は少し違う。この級で旗艦用駆逐艦の建造は終了し，以後のフレッチャー級は，これ以上の大型艦となった。



駆逐艦・シムス級

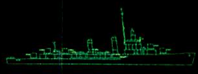
重油	燃費	航続
459	15	34
規模	速度	対艦
17	35	5・0

対空	対潜	航空機	魚雷
5・0	2	0	8

クレイブン級の後期艦をさらに改良したもの。兵装はマハン級にならった。戦時中５隻が沈没している。米駆逐艦としては最大の航続力34を持つ。一般的に連合軍の駆逐艦は航続力が大きい。日本海軍駆逐艦の航続力の低さに泣いているプレイヤーとしては，うらやましい限りである。

連合軍艦艇データ及びコメント

アメリカ軍戦闘艦



駆逐艦・ベンソン級

重油	燃費	航続	
453	15	30	
規模	速度	対艦	
18	35	5・0	
対空	対潜	航空機	魚雷
5・0	2	0	10

条約型駆逐艦の最終発展型。ベツレヘム造船所作成の32隻，ギブス＆コックス製図面の64隻の計96隻が完成した。15隻が沈没，12隻が44年高速掃海艦に改造された。ゲームでは，96隻中50隻が登場する。



駆逐艦・フレッチャー級

重油	燃費	航続	
429	16	30	
規模	速度	対艦	
23	38	5・0	
対空	対潜	航空機	魚雷
6・0	2	0	10

ベンソン・リバモア級と，兵装などがほとんど同じ（魚雷発射管は４連装から５連装に)。無条約の下に自由に計画されたため，十分な大きさを持つ。大戦後半の主力駆逐艦となる。某社の1/700プラモデルでも，この駆逐艦だけが妙に近代艦っぽく見えた。



駆逐艦・アレン・サムナー級

重油	燃費	航続	
504	20	25	
規模	速度	対艦	
26	36	6・0	
対空	対潜	航空機	魚雷
8・0	2	0	10

フレッチャー級の拡大改良版。対空能力を増強した。100隻が計画されたが，結局この級としては58隻が完成。防空巡洋艦ほどでないにせよ，対空火力が高いため，爆撃するときには注意。

イギリス軍戦闘艦



戦艦・レパルス級

重油	燃費	航続	
4243	205	20	
規模	速度	対艦	
320	28	60・60	
対空	対潜	航空機	魚雷
13・1	0	2	8

1916年８月に完成。29ノットと高速(？)だが，その分装甲が薄かった。同型艦「レナウン」は大西洋で行動した。「プリンスオブウェールズ」と共にシンガポールに回航され，その後陸攻隊の爆撃で運命を共にしている。



戦艦・クイーン・エリザベス級

重油	燃費	航続	
3400	170	20	
規模	速度	対艦	
306	23	80・80	
対空	対潜	航空機	魚雷
11・2	0	4	0

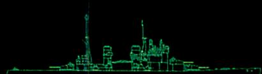
1912年度に計画され，第１次大戦に活躍した。両大戦の間に，２回の近代化改造が実施されている。同型艦５隻中,「バーラム」が地中海で「U331」より撃沈され，「ヴァリアント」が事故で大損害を受け，戦線への復帰が不可能となる。



戦艦・ロイヤル・ソベリン級

重油	燃費	航続	
3400	178	19	
規模	速度	対艦	
291	21	80・85	
対空	対潜	航空機	魚雷
9・2	0	1	0

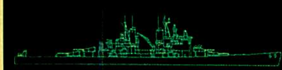
1913年に計画された38.1cm砲搭載艦の２代目。もちろん改装は行われている。ここまでが旧式戦艦であることは，データ上の性能，特に速度・航続距離からもうかがえる。ゲーム中に登場しない１隻は「ロイヤルオーク」で，39年軍港内で「U47」により沈められている。



戦艦・キングジョージ５世級

重油	燃費	航続	
3700	137	27	
規模	速度	対艦	
367	28	85・120	
対空	対潜	航空機	魚雷
22・3	0	2	0

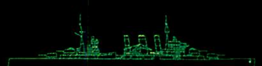
37年ロンドン条約直後に起工。４連装１基と連装１基を前に，４連装１基のいづれも35.6cm砲を配置している。同型艦のうち「プリンスオブウェールズ」は，クワンタン沖で陸攻隊の雷爆撃を受け，短い一生を終えた。不沈戦艦といえども，航空機にはかなわなかったのである。



戦艦・バンガード級

重油	燃費	航続	
4423	116	38	
規模	速度	対艦	
445	30	80・130	
対空	対潜	航空機	魚雷
23・3	0	0	0

砲撃力はキングジョージ５世級に劣るものの，その他の点では全てにおいて今までの英戦艦を越えている。それもそのはず，この艦は戦後に完成したのである。



重巡・カウンティ級

重油	燃費	航続	
3200	66	48	
規模	速度	対艦	
98	32	24・27	
対空	対潜	航空機	魚雷
9・1	1	1	8

ノースフォーク，ケント，ロンドン級の３型式をまとめてカウンティ級としている。ノースフォーク級の「ノースフォーク」と「コンウォール」は，南雲艦隊により沈められてしまった。



重巡・エクセター級

重油	燃費	航続	
1900	41	46	
規模	速度	対艦	
82	32	18・27	
対空	対潜	航空機	魚雷
7・1	1	1	6

ケント級より1500ｔほど基準排水量を軽くした重巡。ラプラタ沖海戦で「アドミラルグラフシュペー」と交戦し損傷。その後42年の２月に，スラバヤ沖海戦で日本海軍に撃沈されてしまう。



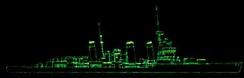
軽巡・ダナエ級

重油	燃費	航続	
1050	32	32	
規模	速度	対艦	
49	29	12・4	
対空	対潜	航空機	魚雷
3・0	1	0	12

別名「Ｄ級」。この級は船体が小さいために，主として船団の護衛に従事した後，続々と訓練用や宿泊用などにまわされていった。

連合軍艦艇データ及びコメント

イギリス軍戦闘艦



軽巡・エンタープライズ級

重油	燃費	航続	
1600	40	40	
規模	速度	対艦	
73	33	14•8	
対空	対潜	航空機	魚雷
5•0	1	1	16

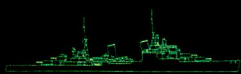
第1次大戦末期にうわさされた，独の高速巡洋艦の対抗作。船型が大きく，航続力が大きいので，旧型艦ながら主力艦隊とともに行動できた。ゲームに登場しない同型艦は「エメラルド」である。



軽巡・リアンダー級

重油	燃費	航続	
1785	40	44	
規模	速度	対艦	
72	32	16•25	
対空	対潜	航空機	魚雷
5•0	2	1	8

第1次大戦後初の近代的な軽巡で，29〜32年に8隻が建造されたが，そのうち3隻はオーストラリア海軍向けだ。実艦はだいたいの期間を地中海で行動している。改装で高角砲などの対空火器やレーダーが強化された。



軽巡・サウザンプトン級

重油	燃費	航続	
2070	65	31	
規模	速度	対艦	
91	32	24•24	
対空	対潜	航空機	魚雷
9•1	1	3	6

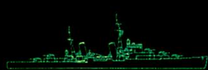
日本の重巡最上級や，米のブルックリン級に対抗して造られた，ロンドン条約下における大型の軽巡。3連装主砲や強化された防御，横向きカタパルト装備などの数多くの特徴を持っていた。



軽巡・フィジー級

重油	燃費	航続	
1700	62	27	
規模	速度	対艦	
85	31	24•20	
対空	対潜	航空機	魚雷
9•1	1	2	6

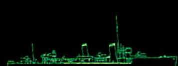
ダイドー級と併行して，ロンドン条約の制限範囲内で設計された本格的軽巡。サウザンプトン級とほぼ同じ装備を持つ。



軽巡・ダイドー級

重油	燃費	航続	
1100	35	31	
規模	速度	対艦	
56	32	10•6	
対空	対潜	航空機	魚雷
11•0	2	0	6

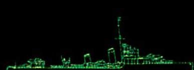
ロンドン条約に基づいて計画された，小型の防空巡洋艦。主兵装は，戦艦キングジョージ5世の副砲と同じ13.3cm連装両用砲。この砲の建造の遅れや不足から，予定通り13.3cm砲塔5基を備えて完成したのは5隻だけだった。



駆逐艦・S級

重油	燃費	航続	
301	15	20	
規模	速度	対艦	
10	36	2•0	
対空	対潜	航空機	魚雷
0•0	2	0	4

開戦時11隻が在役していた旧式駆逐艦。この級の「サネット」は42年1月26日，マレー半島クアンタン付近で，軽巡「川内」や駆逐艦「吹雪」などの攻撃を受け沈没した。



駆逐艦・E級

重油	燃費	航続	
471	20	23	
規模	速度	対艦	
13	36	4•0	
対空	対潜	航空機	魚雷
0•0	2	0	8

1931年度の計画艦。いかに小型であるかは，ゲームデータ上の規模の欄を見てもわかるだろう。



駆逐艦・J級

重油	燃費	航続	
464	20	23	
規模	速度	対艦	
16	36	6•0	
対空	対潜	航空機	魚雷
0•0	2	0	10

小型で強力な兵装・魚雷兵装の倍増など，贅沢のしほうだいの駆逐艦。その分(?)被害も大きく，計6隻が沈んでいる。



駆逐艦・U級

重油	燃費	航続	
588	20	29	
規模	速度	対艦	
17	36	4•0	
対空	対潜	航空機	魚雷
2•0	2	0	8

第7次戦時緊急計画艦。ゲームデータ上は，機銃が2とあるが，実際には43年12月に完成，翌年1月には40mm連装機銃1基，20mm連装機銃4基を装備している。



駆逐艦・C級

重油	燃費	航続	
588	20	29	
規模	速度	対艦	
17	36	4•0	
対空	対潜	航空機	魚雷
2•0	2	0	8

戦時急造型簡易駆逐艦B級の改良型で，防空能力が強化されている。



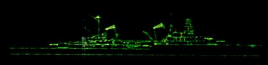
駆逐艦・バトル級

重油	燃費	航続	
727	20	36	
規模	速度	対艦	
23	35	4•0	
対空	対潜	航空機	魚雷
2•0	2	0	8

今までの小型標準タイプと違って，将来太平洋方面でも使用できるようにと，強力な兵装・長い航続距離・優れた航洋性を持つ大型の駆逐艦として計画された。船体後部の兵装は，対艦用のものはなく，対空火器のみで占められている。

連合軍艦艇データ及びコメント

ソビエト軍戦闘艦



重巡・マキシム・コーリキー級

重油	燃費	航続	
1280	60	21	
規模	速度	対艦	
81	35	22・20	
対空	対潜	航空機	魚雷
7・1	1	2	6

列強の条約型巡洋艦に相当する18cm砲艦。イタリアの技術援助を得て建造されたようだが，防御に致命的弱点があったらしい。ソ連への参戦という愚行さえおこさなければ，お目にかかれない艦である。

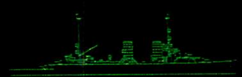


駆逐艦・クネフヌイ級

重油	燃費	航続	
540	27	20	
規模	速度	対艦	
18	37	4・0	
対空	対潜	航空機	魚雷
2・0	2	0	6

Type-7と呼ばれる近代的駆逐艦。第2次5か年計画によって建造された。改良版にストロゼヴォイ級が19隻ほどある。

オランダ軍戦闘艦



軽巡・ジャワ級

重油	燃費	航続	
1200	38	31	
規模	速度	対艦	
66	31	20・12	
対空	対潜	航空機	魚雷
1・0	1	0	0

同型艦2隻のうち，「ジャワ」のみがゲームに登場する。実戦では，スラバヤ沖海戦で日本軍側の魚雷を受け沈んでしまった。



軽巡・デ・ロイテル級

重油	燃費	航続	
1300	41	31	
規模	速度	対艦	
60	32	14・20	
対空	対潜	航空機	魚雷
2・0	2	2	0

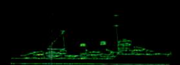
オランダ海軍の新型軽巡。スラバヤ沖海戦では旗艦を務めたが，魚雷を受け大爆発を起こし，司令官のドールマン少将と共にジャワ海に消えた。



軽巡・トロンプ級

重油	燃費	航続	
860	33	26	
規模	速度	対艦	
37	33	12・2	
対空	対潜	航空機	魚雷
1・0	2	1	6

42年2月のバリ島沖海戦で，バリ島に上陸せんとする日本軍輸送艦隊を攻撃するも，反撃を受け大破してしまった艦。

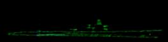


駆逐艦・バン・カレン級

重油	燃費	航続	
330	15	22	
規模	速度	対艦	
13	36	4・0	
対空	対潜	航空機	魚雷
2・0	2	0	6

略形同型艦のバン・ジェット型とあわせて8隻が建造され，うち7隻がゲームで登場する。

アメリカ軍潜水艦



潜水艦・サーゴ級

重油	燃費	航続	
450	9	50	
規模	速度	対艦	
14	8	0・0	
対空	潜水	航空機	魚雷
0・0	3	0	8

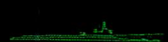
別名S型（Salmon：サーモンとSargo：サーゴから）。このタイプの潜水艦は，これまでの米潜の中で最大級の攻撃力を持つことになった。



潜水艦・タンバー級

重油	燃費	航続	
450	9	50	
規模	速度	対艦	
14	8	0・0	
対空	潜水	航空機	魚雷
0・0	3	0	10

サーゴ級の性能はそのままに，魚雷発射管を2門増やして計10門とした艦である。後半の6隻はガトー級の母体とされた。



潜水艦・ガトー級

重油	燃費	航続	
450	9	50	
規模	速度	対艦	
15	8	0・0	
対空	潜水	航空機	魚雷
0・0	4	0	10

40年度から42年度の戦時計画の間に，205隻が発注，大部分が戦時中に完成した。後半の41年度計画艦以降は，潜航潜度を90mから120mに増やし，バラオ級とも呼ばれる。

イギリス軍潜水艦



潜水艦・T級

重油	燃費	航続	
215	7	30	
規模	速度	対艦	
10	9	0・0	
対空	潜水	航空機	魚雷
0・0	4	0	11

当初は，旧式化したL級の代わりとして，次いで他の旧式潜水艦の代替として35年以降，戦争中を通じて建造された。

オランダ軍潜水艦



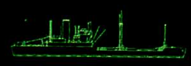
潜水艦・K級

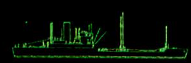
重油	燃費	航続	
80	5	16	
規模	速度	対艦	
7	9	0・0	
対空	潜水	航空機	魚雷
0・0	3	0	11

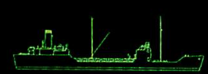
オランダの小型高性能潜水艦。それにしても航続力が少なすぎる感じがする。

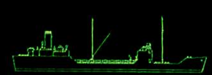
連合軍艦艇データ及びコメント

商船


高速輸送船


輸送船


高速タンカー


タンカー

艦名	重油	燃費	航続	規模	速度	対艦	対空	対潜	航空機	積荷	コメント
高速輸送船	4200	210	20	210	18	0•0	2•0	0	0	36000	連合軍が使用する輸送艦。上陸時には束になってやって来る。
輸送船	3600	120	30	210	12	0•0	2•0	0	0	45000	連合軍がこれを使うのを見た事がない。
高速タンカー	4200	210	20	210	18	0•0	2•0	0	0	36000	使い方は日本軍と同じ。しかし数がケタ違い。
タンカー	3600	120	30	210	12	0•0	2•0	0	0	45000	原油を運ぶ必要はないし，これも見た事はない。

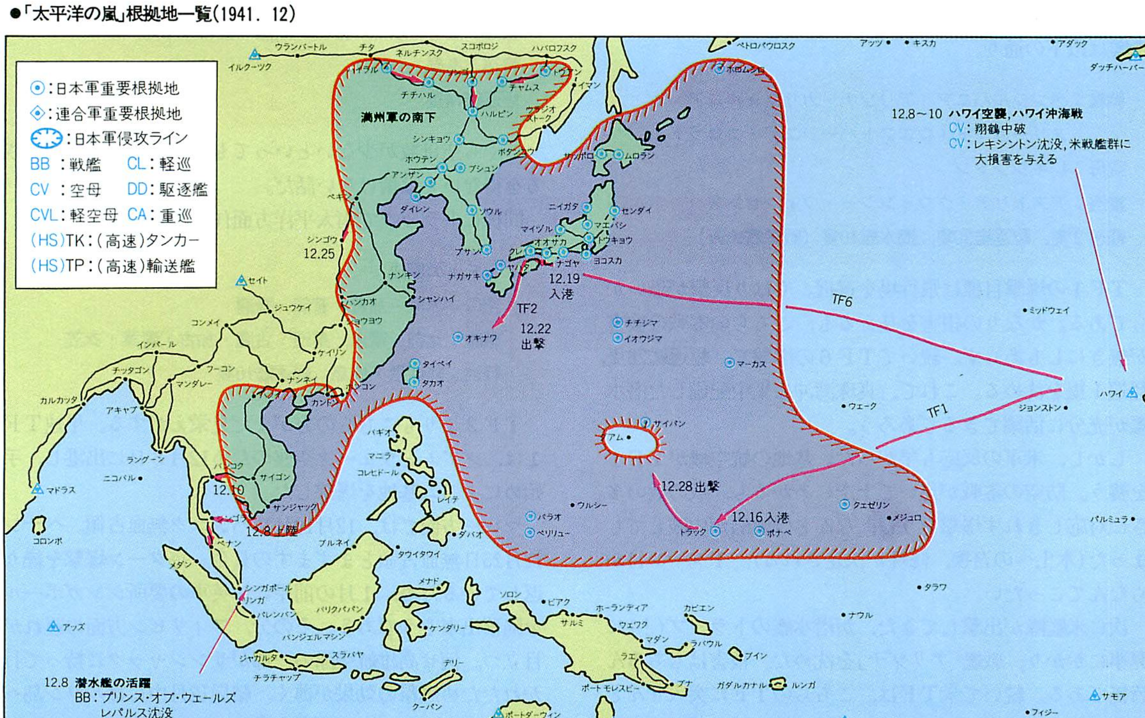
※重油：重油最大搭載量
燃費：１エリアの移動に必要な重油量
航続：重油満載時最大移動エリア数
規模：艦船のステップ数
速度：戦闘時の速力
対艦：順に対艦攻撃力，対艦防御力
対空：順に対空攻撃力，対空防御力
対潜：対潜能力
航空機：搭載可能な航空機(空母)・水上偵察機(戦闘艦，潜水艦)数
魚雷：雷撃力
潜水：水中行動能力
積荷：搭載量
ガソリン：ガソリンの最大搭載能力(空母のみ)

太平洋の嵐バトル・レポート

基本方針

とにかく１ターン目に，真珠湾で米主力艦を完膚なきまでに叩き，今後の行動を楽にすることである。後は史実通り

●「太平洋の嵐」根拠地一覧(1941．12)



資源確保のため，南方に進攻するのに加えて雨季に入るまでに，大陸打通作戦はもちろん，インド方面にけりをつけ，5月以降は全兵力を南太平洋にもっていけるようにする。大陸方面はかなりハードなスケジュールではあるが，満州軍を南下させ，高雄とサイゴン，サンジャックの航空機，それに本土からの増援を付ければなんとかなるだろう。インドネシア方面は，東半分は資源上あまり必要ないなどの理由から，占領は後まわしになるかもしれない。

インド方面の作戦が終わるまで，太平洋（特に南太平洋）方面は受け身の体制をとる。ウェーク島，マーカス島そしてナウル島に，少数の一式陸攻をおいて付近を偵察させ，トラックに待機している機動部隊で進撃して来る米艦隊に立ち向かうことになるだろう。1942年中は，米軍は6隻の正規空母と，数隻の軽空母しかないハズ。先制攻撃をすれば充分守り切れると思う。

インド方面が終わり次第，ラバウルからブイン，ポートモレスビーへと進み，タウンズヒル，ニューカレドニアに上陸する予定。何はともあれ，42年中に戦争を終わらせねばならないのに変わりはない。

41年12月8日

いきなり開戦である。日本海軍は，空母の絶対数が不足しているので「信濃」，「尾張」を装甲空母にするのはもちろんのこと，「伊吹」，「鞍馬」も軽空母に設定した。事が全てうまくいけば，これらの船が完成する前に戦争は終わるであろう。続いて艦艇の建造。雲龍級空母6隻，秋月級駆逐艦を6隻，特型潜水艦を4隻建造ラインにのせた。戦艦「武蔵」は，廃艦にすべきだが個人的に好きだし「もったいないおばけ」が出そうなので，そのままにしておいた。

まずは真珠湾攻撃。潜水艦の報告によるとハワイ停泊の米艦は以下の通り。

戦艦：ペンシルバニア・アリゾナ・カリフォルニア・
　　　メリーランド・ウエストバージニア・コロラド
空母：レキシントン
重巡：アストリア・クウィンシー・ヴィンセンス
軽巡3隻，駆逐艦30隻，潜水艦10隻（戦闘艦のみ）

TF1の爆撃目標は飛行場を選択。やはり反撃が恐いからである。かなりの損害を与えるも，こちらの零戦の被害が無きにしもあらず。続いてTF6の爆撃で，駆逐艦28隻，軽巡1隻を沈める。これで，真珠湾沖に集中配備した潜水艦が充分に活躍できるであろう。

しかし，米軍の反応も早かった。基地の航空機がTF1を襲う。防空の零戦が急いで上空にあがるも，敵の数の多さに対応しきれず爆撃をうけ，なんと「翔鶴」が中破してしまった(本土への召換，修理が決定される)。1ターン目からなんてこったい。

次に米艦隊が出撃してきた，が潜水艦のトラップ(！)に見事にかかり，戦艦「アリゾナ」を沈めた。被害はもちろん皆無である。続いて米TFは，こちらのTFに突入せんとした。緊急出動したTF1と6の航空機で戦艦「カリフォルニア」・「ウエストバージニア」・「コロラド」を海のもくずにした。そして砲撃戦。こちらは砲撃戦用の編成をしていないので，退却を選択。重巡「利根」・「筑摩」が沈んだものの，なんと空母「レキシントン」を撃沈してしまった。砲撃で空母を沈めてしまうとは，さすが日本海軍(？)。この砲撃戦までを含めて「ハワイ沖海戦」と命名した。

南方々面ではどうであろうか。マニラ上空は雨のため上陸できなかった。それにもめげず，シンゴラでは上陸作戦に成功。サンジャックの航空隊は，以後の作戦を楽にするためシンガポールの飛行場を攻撃。サイゴン航空隊はバンコクを爆撃するも，部隊を全滅させることはできなかった。高雄の航空隊は，一部をサンジャックへと送り（途中でマニラ飛行場を爆撃），その後バギオの部隊を爆撃しせん滅させた。問題の「プリンスオブウェールズ」と「レパルス」は潜水艦のえじきとなった(他に軽巡2隻，駆逐艦2隻)。

パラオにいた軽空母の「龍驤」と護衛空母の「大鷹」は，本土への移動を開始した。そして陸上移動で関東軍の南下が始まった。

41年12月のその後

その後ハワイ沖では，TF1の航空機が戦艦「ペンシルバニア」と重巡「クインシー」・「ヴィンセンス」駆逐艦1隻，軽巡1隻を沈めた。その後TF1はトラックへ帰港（12月16日着），TF6は「翔鶴」の修理や艦隊の再編のため，呉へ12月19日に入港した。パラオからの艦隊ともあわせ，南方征圧任務群(TF2)を編成し，ただちに出港した。

・TF2の編成
空母：翔鶴，軽空母：鳳翔・龍驤・瑞鳳
護衛空母：大鷹，戦艦：金剛・榛名
重巡：那智・羽黒・妙高・高雄・愛宕・摩耶
軽巡：多摩
駆逐艦14隻

いくら空母数が少ないといっても，護衛空母まで使わざるを得ないとは情けない話だ。

同様にトラックで南太平洋方面任務群を編成。

・TF1の編成
空母：赤城・加賀・蒼龍・飛龍
戦艦：比叡・霧島，重巡：古鷹・加古・青葉・衣笠
軽巡：阿武隈・鹿島　駆逐艦10隻

TF2よりもこちらの方がまだ見栄えがする。早速TF1は，グアムとウェーク空襲のため12月8日に出港し，手始めにグアム基地を爆撃した。

マレー方面では，12月10日にバンコク無血占領。ペナン12月25日無血占領とまずまずの具合。毎ターン爆撃を繰り返しているため，1月の前半には英軍の要所シンガポールを陥落出来そうである。その分，フィリピン方面の遅れが目立つ。何せ高雄航空隊の一部がサンジャックに持って行かれたため爆撃の効果が薄く，結局12月中にはルソン島への上陸はならなかった。大丈夫だろうか。

大陸方面では満州軍が到着し，12月25日にペキンからの総攻撃で（参加兵員50万人余.!）シンゴウを占領，ハンカオの部隊と手を結んだ。あとはショウヨウさえとれば，中国は占領したも同じである。

内地では12月16日にあの戦艦「大和」が完成。近いうちに砲撃艦隊を編成し，その旗艦とする予定である。史実での「大和ホテル」というあだ名を付けられないよう奮戦させるつもりだ。

また，潜水艦の偵察によりスラバヤには重巡２隻，軽巡２隻，駆逐艦18隻などの艦隊がいることが判明，注意を要する。

米軍の爆撃機（おもにＢ17）の爆撃で，少数被害が出ている。12月10日に１隻，13日に２隻の輸送艦が沈められた。マニラからであろうか。本当に早いうちにフィリピン作戦を終了させねば。そろそろ敵の潜水艦もつぶさねばなるまい。

最後になるが，ドイツ軍のモスクワ総攻撃は失敗したとの知らせが，22日にスイスの情報員から届く。“北の熊”とは戦わないに限る。

42年１月

今年はいい年になりそうだ。いきなり元旦からビッグニュースがとびこんできた。ペナンの部隊が，シンガポールを占領したというのだ。これでサンジャックとバンコクの航空隊を大陸にまわせる。途中で一部を高雄に立ち寄らせフィリピン作戦を支援，そのおかげで１月13日にマニラへ無血上陸成功。続いて１月16日バギオも無血占領した。そして１月22日には，遂にコレヒドール要塞を陥落させフィリピン作戦にピリオドを打った。

出撃していたＴＦ１は１月４日，７日とウェークを爆撃（１月16日無血上陸占領），その後トラックへ戻った。ＴＦ２は高雄で燃料を補給した後，１月16日，19日，22日とコレヒドール攻略を援護。１月25日カントンに寄港した。そして１月28日にブルネイを爆撃，同日無血上陸占領した。

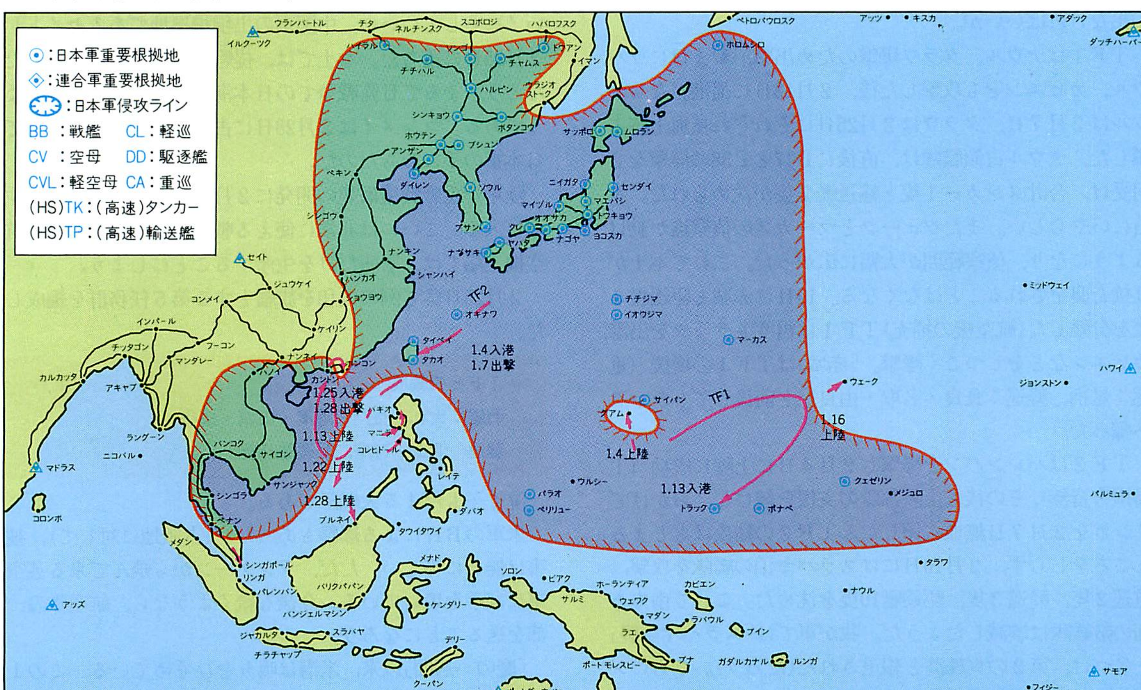
大陸では，南方の航空隊がやって来るまで一切の航空攻撃が禁止されていた（少数では被害が大きいため）。１月16日になり，やっとナンキンからショウヨウを爆撃した（97重爆×100，零戦×85，一式陸攻×108，96中攻×68）。ショウヨウに対する爆撃は，以後毎ターン行われたが敵部隊が200以上もおり，対空砲火が激しい。特に防御力の弱い「ライター」一式陸攻の被害が少なくない。戦闘機の被害は少ないものの（中国軍には殆ど戦闘機が配備されていない），ラバウルでの航空消耗戦を中国でやっているようなものである。

ハノイの航空隊（サイゴンから一部もってきた）はナンネイを爆撃し続けている。またホンコンも爆撃し，１月28日にカントンの部隊が無血占領した。

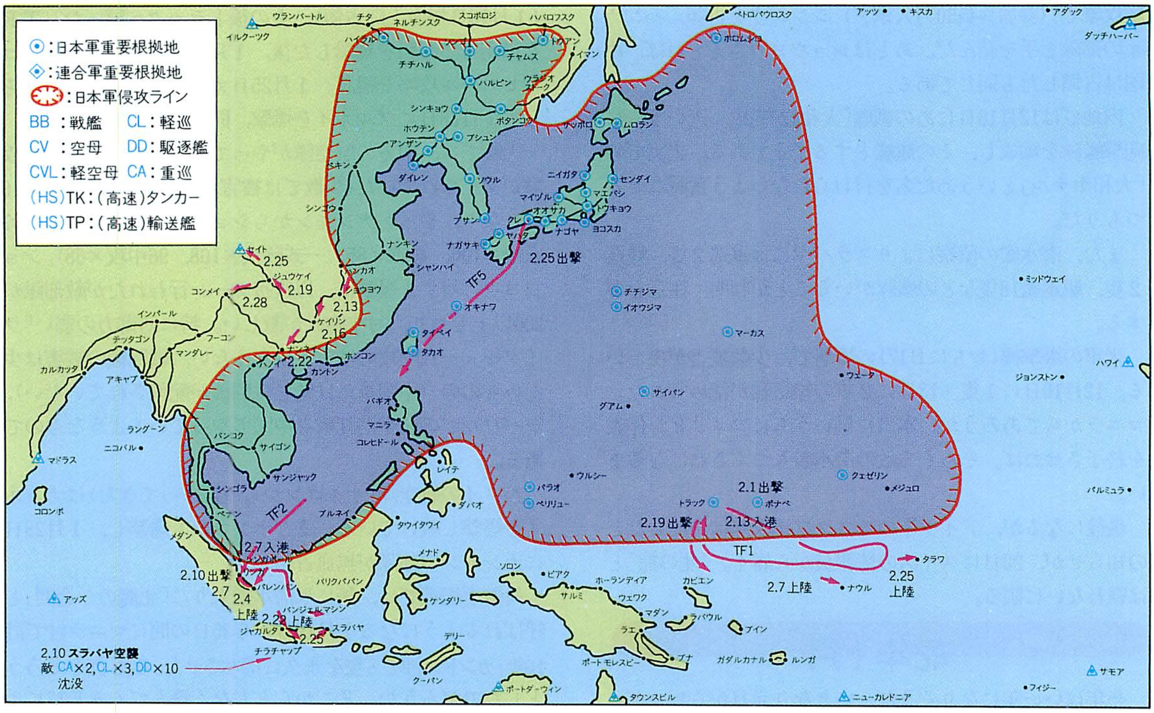
対潜水艦戦では，後に米潜水艦乗りに「悪魔の一週間」と呼ばれるようになる１月19日から25日の間にマニラ沖で計10隻，カントン沖で８隻を永久に潜水させた。敵も仇をとろうとしたのだろうか，どこからともなく飛んでくるＢ17による爆撃で，輸送艦３隻とタンカー１隻が沈んだ。早いとこ所在地をつきとめ，せん滅しなければ…と思うのだが，兵力がない。困った，困った。

本土では１月16日に軽空母「祥鳳」が完成したが，すぐに改装にまわされた。少しでも搭載機が多いほうがいいだろう。また国内は慢性的な鉄不足に悩まされる。特に長崎では，タンカーの建造が遅々として進まないのは頭が痛い。

●「太平洋の嵐」根拠地一覧（1942. 1）



●「太平洋の嵐」根拠地一覧(1942. 2)



ただでさえタンカーは足りないのに困ったものだ。

42年2月

ベンガジをロンメルが陥落させた(2月1日)。だからどうしたと言われると何もいえない。また各国に散らばっている情報部員の報告によれば，英国軍は2月4日に「スピットファイア5」の開発に成功，10日に装甲空母「フォーミダブル」を艦隊に編入したそうだ。インド方面作戦に影響が出なければいいが。

ＴＦ１はナウル，タラワ爆撃のため出撃，おまけにラバウル，カビエンをも攻撃した後，2月13日に帰港。なおナウルは2月7日，タラワは2月25日にそれぞれ無血上陸占領した。ナウル占領艦隊は，直後にB17とP38の爆撃を2回受け，合計タンカー1隻と輸送艦2隻が沈められた。本当にいやらしい。またウェークとマーカスの偵察機が動けるようになり，偵察範囲が大幅に広がった。これで本土が直接奇襲をされることはなくなる。19日に赤城と駆逐艦3隻を分離した(航空機の補充)ＴＦ１は再度トラックを出港，カビエンなどをしつこく爆撃。「赤城」はＴＦ１の増援（重巡：足柄，軽巡：長良・名取・由良）と前後してトラックへ帰った。

ＴＦ２はパレンバンを爆撃し2月4日に上陸に成功（工場損害皆無)，その後も上陸部隊の支援を続けた。おかげでリンガを2月7日無血占領した。ＴＦ２の猛攻はとどまるところをしらず，2月10日にはスラバヤ泊の艦隊を攻撃，重巡2隻，軽巡3隻，駆逐艦10隻を沈めた。これで南方方面の敵艦隊は壊滅したようだ。我が軍では「スラバヤ空襲」と名づけ，第2の真珠湾と報道された(だろう)。さらにジャカルタ，チラチャップ，スラバヤを攻撃。ジャカルタは，2月22日無血上陸占領，25日にチラチャップを無血占領した。もうバリバリである。

大陸でも大きな動きがあった。いく度の爆撃をしたかは覚えていないが，2月13日ハンカオからショウヨウへの総攻撃(またも50万人！)で敵は退却。さらに19日にジュウケイを，22日にナンネイを占領した。パレンバンの製油所も占領したし，一応大陸打通作戦も終わった。これで原油の確保はＯＫだ（運べるか否かは別問題。タンカーが足りない！)。そしてついに，中国軍の出現根拠地であるセイトが2月25日に落ちた。本土では，提燈(ちょうちん)行列が各地で行われただろう。まるで日露戦争での日本海々戦の勝利のときのようである。コンメイは2月28日に占領した。中国は，全て日本軍の手におちたのだ。

陸軍が重戦闘機屠龍の開発に2月13日成功。さっそく生産に入る。こいつは非常に使える戦闘機だ。前橋の陸軍航空機工場では，屠龍だけを生産することにしよう。

2月25日呉で例の大和を旗艦とする第5任務群を編成した。

・ＴＦ５の編成
　戦艦：大和・長門・陸奥・山城・扶桑
　軽巡：北上・球磨，駆逐艦15隻

泣く子もだまる大艦隊である。

米軍のB17による爆撃もあったが(占領地に対して)，被害は無いに等しい。ただ，ラングーンから飛んで来る英空軍には手を焼いている。今後も続くようなら，航空隊の一部を送ることになろう。

「魔の一週間」以来，米潜は鳴りをひそめている。この1か月の戦果は，2月7日にホンコン沖で1隻，28日にタイ

ペイで4隻の合計たったの5隻。

一つ気になるのは米艦隊の動き。「ハワイ沖海戦」から全く姿を見せていない。前作ならもう攻めてきているはずなのだが，どうしたのだろうか。進攻ルートが確定されていないし，2月28日にはワスプとホーネットが艦隊に編入されたらしい。これで米正規空母は，しばらく打ち止めのはずだからそろそろ…である。悪天候をついてどこかに待機しているのかもしれない。その心配も防空駆逐艦秋月級の第一陣完成で少しやわらいだ。

42年3月

大陸方面では，大きな変化はみられないものの，一歩一歩着々と進んでいった。

3月4日　マンダレー，インパール占領

3月10日　インパール占領

そして，爆撃に悩まされたラングーンを，3月25日40万人の総攻撃でついに陥落させた。同日，ニコバルも無血上陸占領(爆撃で輸送艦1隻沈む)。

3月28日　チッタゴン占領

南方方面でも，TF2の援護のもとに3月4日スラバヤを無血占領，3月10日バンシェルマシンを無血上陸占領したところで攻勢は止まってしまった。バンシェルマシン攻略艦隊が，例のB17などの攻撃を2度も受け，タンカー1隻，輸送艦7隻，駆逐艦4隻が沈められた。どうやら，ダバオやレイテに敵航空隊が集中しているらしい。これ以上はTF2単独の力では無理だろう。下手をすると，トラの子の空母が沈められてしまうかもしれない。取るべき所は取ったのだから，TF2はリンガへ帰港させ，この方面の作戦を終了させることにした。バリクパパンの製油所が取れないのは少し痛いが，先にまわりの敵根拠地を占領しておかないと，占領したとたんに工場を爆撃されてしまう。

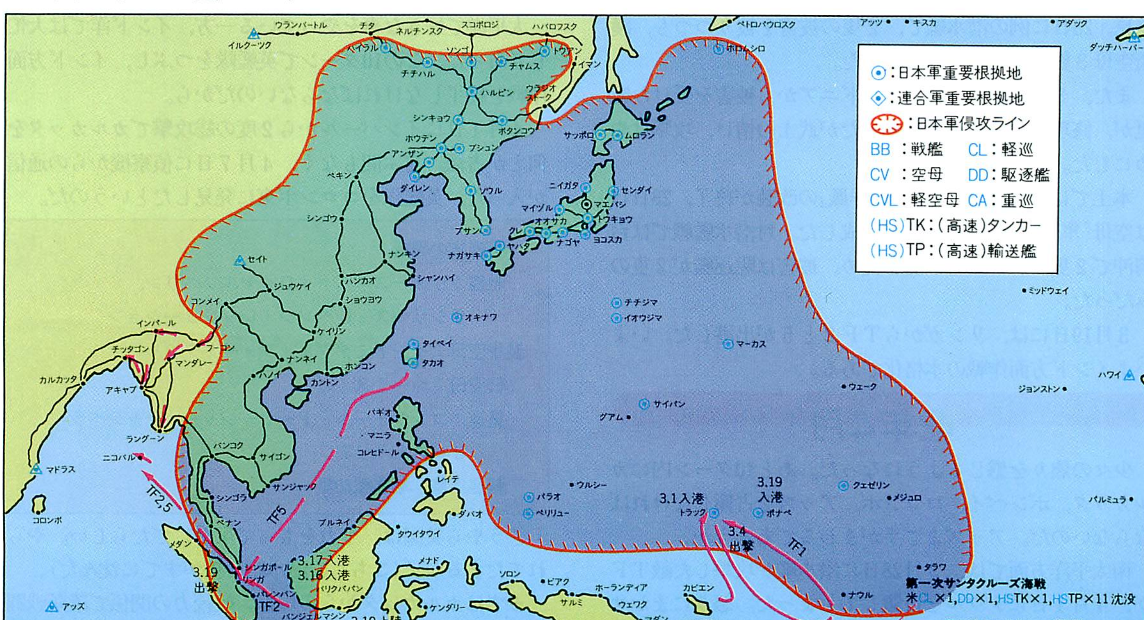
TF1は，3月1日にルンガからの空襲を受けた後，一回トラックへ帰り，増援をもとに再編し，4日に出撃，仕返しをした(ルンガ飛行場を爆撃)。ところが，3月10日にナウル偵察隊からとんでもない報告が入った。「ニューカレドニア北東に，空母多数を含む複数の艦隊を認む」そう，ついに現れたのだ。敵艦隊は三つから成り，以下の編成だった。

TF1：戦艦4隻，空母5隻，重巡5隻，駆逐艦9隻
　　高速タンカー1隻，高速輸送艦11隻
TF3：軽巡4隻，駆逐艦11隻
　　高速タンカー1隻，高速輸送艦11隻
TF4：軽巡3隻，駆逐艦3隻
　　高速タンカー1隻，高速輸送艦11隻

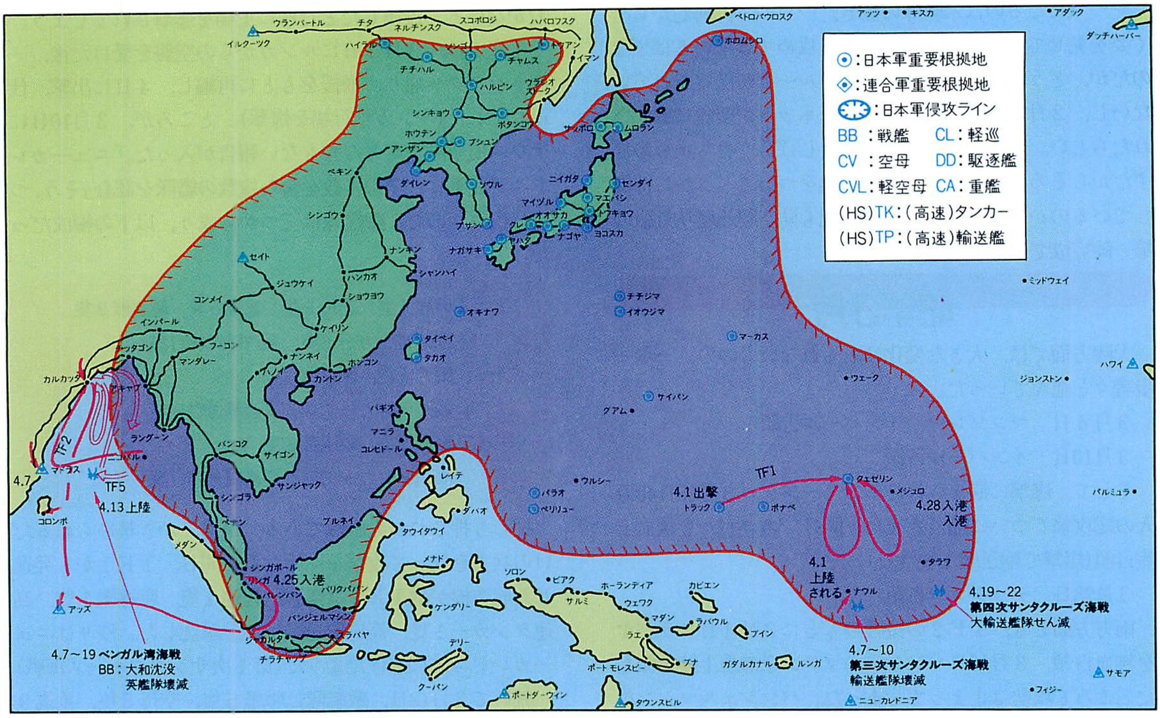
押しも押されぬ大艦隊である。早速，かき集められるだけの兵力を使って攻撃を開始した。同日，TF1から発進した航空機が敵TF4を爆撃，軽巡1隻，駆逐艦1隻，高速タンカー1隻，高速輸送艦11隻を撃沈した。残りはニューカレドニアに逃げたようだ(第1次サンタクルーズ海戦)。

続いて3月13日，敵艦隊は戦艦5隻，空母5隻，重巡9隻，軽巡8隻，駆逐艦32隻の大艦隊を編成し出撃してきた。すかさずTF1から全力で攻撃，空母「サラトガ」・「エンタープライズ」・「ヨークタウン」・「ホーネット」・「ワスプ」と，駆逐艦2隻を撃沈，米空母を壊滅させた。続いてクェゼリン航空隊で軽巡1隻を沈め，3月16日にTF1が再度爆撃，重巡2隻・軽巡1隻・駆逐艦24隻を沈めた。同日36隻からなる潜水艦が到着し，軽巡3隻・駆逐艦1隻を沈めた。ど

●「太平洋の嵐」根拠地一覧(1942. 3)



●「太平洋の嵐」根拠地一覧(1942. 4)



うやら敵TFの中に，大破した艦がいるらしく，スピードが出ないようだ。3月19日，潜水艦が戦艦「テネシー」,「ニューメキシコ」と重巡2隻・軽巡2隻を，25日には戦艦「ネバダ」・「ミシシッピー」の他に駆逐艦1隻を沈めた。TF1は19日にトラックへ帰港。ここまでを第2次サンタクルーズ海戦と命名す。

3月25日，同地域で護衛空母6隻，重巡1隻，軽巡1隻，駆逐艦10隻，高速タンカー1隻・高速輸送艦11隻の艦隊を発見。28日に例の潜水艦で，2隻の被害を被りつつも，護衛空母3隻と駆逐艦2隻を沈めた。

また，3月28日にニューカレドニアから被害を受けた艦艇が，修理のために東へ移動したが武士の情け，攻撃はやめにした。

本土では3月16日に軽空母「祥鳳」の改装が終了，28日には空母「隼鷹」と特型潜水艦が完成した。対潜水艦戦では台湾沖で2隻，リンガで9隻を沈め，被害は駆逐艦が2隻のみだった。

3月19日には，リンガからTF2と5が出港した。いよいよインド方面作戦の本格化である。

42年4月

少々の焦りを感じるようになった。あと10ターン内にカルカッタ，ボンベイ，コロンボ，アッズを占領しなければならないのだ。アッズまで手がまわるであろうか。

南太平洋方面では，3月28日に潜水艦が攻撃した敵TFが，4月1日にナウルを占領してしまった。怒りにまかせてクェゼリンから4月4日に爆撃，護衛空母を3隻沈めた。さらに4月7日には，タラワを占領せんとするらしき敵TFが北上，ただちにTF1を出動させ，TF1の航空隊とクェゼリン航空隊の計4回にわたる爆撃で壊滅させた（第3次サンタクルーズ海戦）。

こりもせず4月19日には，タラワ南に重巡4隻，軽巡3隻，高速タンカー3隻，高速輸送艦30隻(！)の大艦隊が現われる。TF1の爆撃で同日高速輸送艦12隻，高速タンカー3隻を沈めた。さらに22日に潜水艦で重巡2隻と軽巡1隻を撃沈した。もうやりたい放題である（第4次サンタクルーズ海戦）。

太平洋で好きな事をやっている一方，インド洋では大忙しであった。この10ターンで英艦隊をつぶし，インド方面作戦を終了しなければならないのだから。

4月1日にインパールから2度の総攻撃でカルカッタを何とか占領。喜ぶ間もなく，4月7日に偵察機からの通信が入った。英艦隊をコロンボ東に発見したというのだ。

・英艦隊の編成

戦艦：ウォースパイト・ロイヤルソベリン，
ラシリーズ・レベンジ・レゾリューション
装甲空母：インドミダブル・フォーミダブル
軽空母：ハーミス
重巡：コンウォール・ドーセッシャー・キャンベラ
オーストラリア
軽巡7隻，駆逐艦20隻

どうやら英国は，全力をもって反撃にでたらしい。やられてたまるか！(こちらの潜水艦3隻がすでに沈んだ)。

まずはカルカッタからの爆撃。航続力の関係で護衛戦闘機はつけられなかったが，それでも140機の陸攻が英艦隊の上空を覆った。戦果は軽空母1隻，装甲空母2隻，軽巡1隻，駆逐艦2隻。英TFは，損害をかえりみず北上して

きた。緊急発進したＴＦ２の艦載機で，戦艦「ウォースパイト」を沈めたものの，まだまだ安心はできない。そして太平洋戦争の，最初にして最後の大砲撃戦が展開された。英ＴＦに対抗するのは「泣く子もだまる」ＴＦ５，あの大和を旗艦とする砲撃艦隊である。日頃の練習の成果を見せんと各艦は奮闘，特に大和は敵の目を引きつけようと，他の艦よりも近い所に位置した。旗艦の艦長の声がこだまする。「てーっ！」…

この海戦(ベンガル湾海戦)で戦艦４隻，重巡１隻，駆逐艦２隻を沈めたものの，あの「大和」が沈んでしまった。「総員帽振れ」長門に移った艦隊長官の号令と共に全員が帽子を振る。その中で大和は，ゆっくりとその姿をベンガル湾に沈めていった(だろう)。もはや英艦の姿もない。他の輸送艦隊(軽巡１隻，駆逐艦２隻，輸送艦４隻)が全滅したが，大和が沈んだ悲しみに比べれば大した事ではない。

また陸上では，２度にわたる総攻撃で，ボンベイがついに陥落。あとはコロンボ，アッズのみである。

４月10日の航空攻撃，13日のＴＦ５による砲撃，ＴＦ２の爆撃などで４月19日英国艦隊は壊滅した（計重巡３隻，軽巡７隻，駆逐艦多数)。こうなると後は早かった。４月13日にコロンボ無血上陸占領，22日アッズ無血上陸占領。もちろん，ＴＦ２とボンベイに急造された航空隊の援護なしには考えられない事である。とりあえずインド方面作戦は終了。メダンを占領し忘れた気もするが，この際構わないだろう。航空機は一度本土にもどし，教官を設定したあと南部へ展開させよう。ＴＦ２とＴＦ５は，リンガへ入港したのち，ＴＦ５は呉で解散，ＴＦ２はトラックで増援と合流(軽空母祥鳳，空母隼鷹，軽巡大井，秋月型駆逐×６)する予定だ。

マニラの製鉄所は，何回か空襲を受け役たたずになってしまった。まあいい，あんな工場は使わないのだから。

対潜水艦戦はメジュロで１隻沈めたのみ。

何はともあれ，あとは南太平洋方面のみである。プレイする側にもバトルレポートを書く側にも楽だ。

42年5月

５月は大きな動きはなかった。５月４日に連合軍がB26Bの開発に成功したくらいであろうか。こちらは５月19日に空母「飛鷹」が完成。これでしばらく打ち止めだ。航空隊はトラックに上限いっぱいまで集結(一式陸功×255，零戦×255)したのが５月28日。

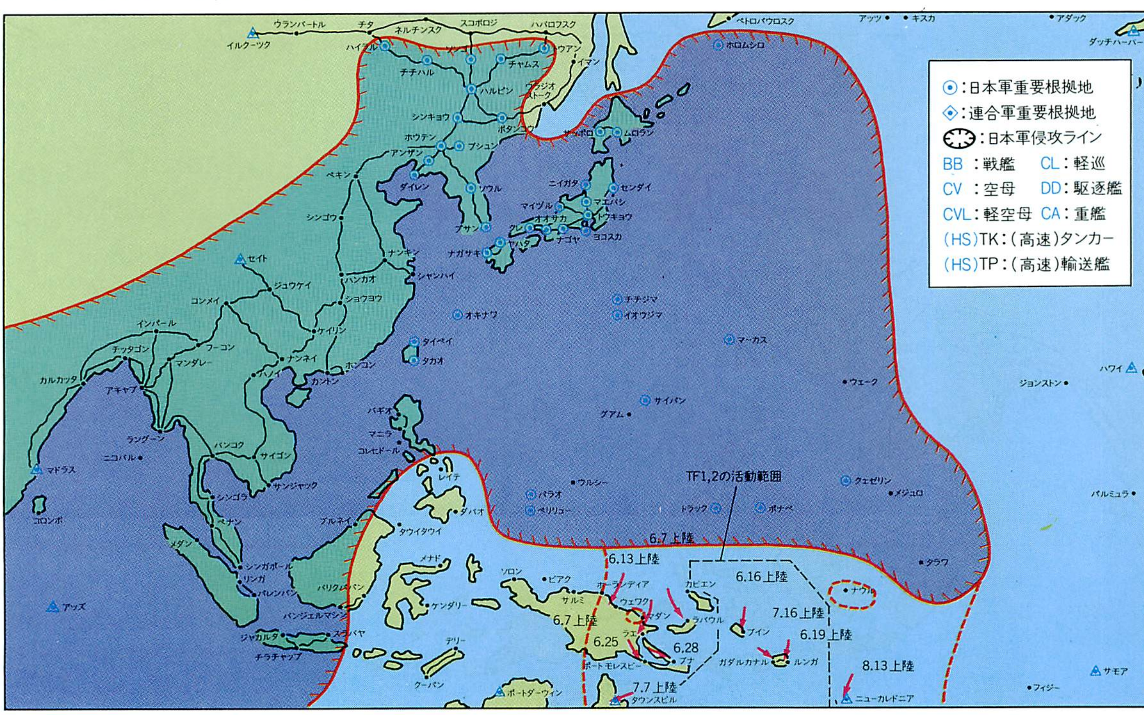
ＴＦ２は５月19日にトラックに到着。同日戦艦「長門」と軽巡「球磨」は，修理のため本土へ送った。あとは５月７日にマニラ沖で敵潜水艦を２隻沈めた。

42年6月

６月４日航空機の新卒パイロットがやって来た。戦闘機280人，爆撃機220人。これで何とかなるだろう。前橋と名古屋に集中配置した。また教官の設定では戦闘機225人，爆撃310人とした。これで60ターン後にはそれぞれ，1000人前後のパイロットが登場する。万が一長期戦に突入しても，大戦末期の日本軍のようにパイロット不足になることはないだろう。Uボートはなんとレーダーが来て米軍を追い抜いてしまった。奇襲を受けることもなくなったし万々歳だ。

まずはタウンズヒル攻略。カビエン→ラバウル→ポートモレスビーと航空基地を建造していく予定。ただしニューギニア島の米軍航空基地のうち，この方面にB17で攻撃をかけることのできるウェワク基地はつぶさねばなるまい。

●「太平洋の嵐」根拠地一覧(1942．５～終戦)



ＴＦ１と２には活躍してもらわねば。

６月４日，早速ＴＦ１と２がそれぞれウェワクの飛行場を爆撃，トラックからも爆撃をして，７日に無血上陸占領した。直後に輸送艦２隻が沈められたが。

６月７日には，ＴＦ１が潜水艦３隻を沈め，ラバウル沖へ移動。ＴＦ２も移動し，ポートモレスビー飛行場を攻撃した。同日ラバウルを無血上陸占領するも，直後に空襲され輸送艦２隻，タンカー１隻を沈められた。また，呉からはトラックへの増援として，ＴＦ５の残り（戦艦：陸奥・山城・扶桑，重巡：熊野・鈴谷，軽巡：鬼怒・五十鈴，駆逐艦：秋月型４隻・その他６隻，空母：飛鷹）が出撃した。

ＴＦ１，２の爆撃はなおも続き，ラバウルの航空隊と協力しながら，各基地を念入りにつぶした。

６月13日　ラエ無血上陸占領

６月16日　ブイン無血上陸占領

ラエ上陸艦隊は空襲を受け，輸送艦が７隻も沈んでしまった。本当にB17はどうにかならないのか。

６月19日にはルンガを無血上陸占領。爆撃を受けるも被害はなし。

６月22日，ロンメルがトブルクを落としたとの情報が入る。こちらも負けじと，前々からポートモレスビーを爆撃し，６月25日についに無血占領した。すぐに飛行場建設が始まった。もちろんタウンズヒル爆撃のためである。ＴＦ１，２はひき続き，タウンズヒルの飛行場を爆撃する。次いでながら６月28日には，ブナを無血占領した。

42気７月～終戦

ついに７月７日には，タウンズヒルを無血上陸占領した。あとはニューカレドニアのみである。ＴＦ１と２を燃料補給のためトラックへ帰港する一方で，ガタルカナル上陸艦隊が出動した。輸送艦29隻・タンカー４隻の大船団，もちろんルンガに飛行場を造るためだ。７月16日に問題なく無血上陸占領。豪雨の中で建設を始める。

７月16日戦艦「日向」と「伊勢」を改装にまわす。気安めである。

そんなとき情報員からとんでもない情報が入った。連合軍が，艦隊に軽空母を編入したらしい。多分インデペンデンス級だろうが，なぜ？完成は43年のはずだ。こうなれば一刻も早くニューカレドニアを陥落させねば。

７月28日完成したルンガ飛行場からニューカレドニアへ戦闘機のみ（零戦×135，屠龍×65）の航空戦を挑む。もちろん敵戦闘機をせん滅するためである。後に「ニューカレドニア大航空戦」と呼ばれるこの戦いは，８月１日まで続けられる。同日，トラックから上陸艦隊とＴＦ１，２も出撃。８月４日には，ＴＦ１，２，ルンガからニューカレドニアへ初爆撃。もうタコなぐりである。さらに，ブインからの陸攻隊も攻撃に加わった。７日，10日，13日と爆撃を繰り返し，部隊が０になったところで上陸。ついにニューカレドニアを無血上陸占領したのだ。

連合軍が和平交渉を求めてきた。事実上の（条件付き）降伏である。もちろん大本営は応じた。辛く，長い戦争は終わった。5日間の連続徹夜もここにピリオドを打ったのである。

●「太平洋の嵐ＤＸ」根拠地一覧





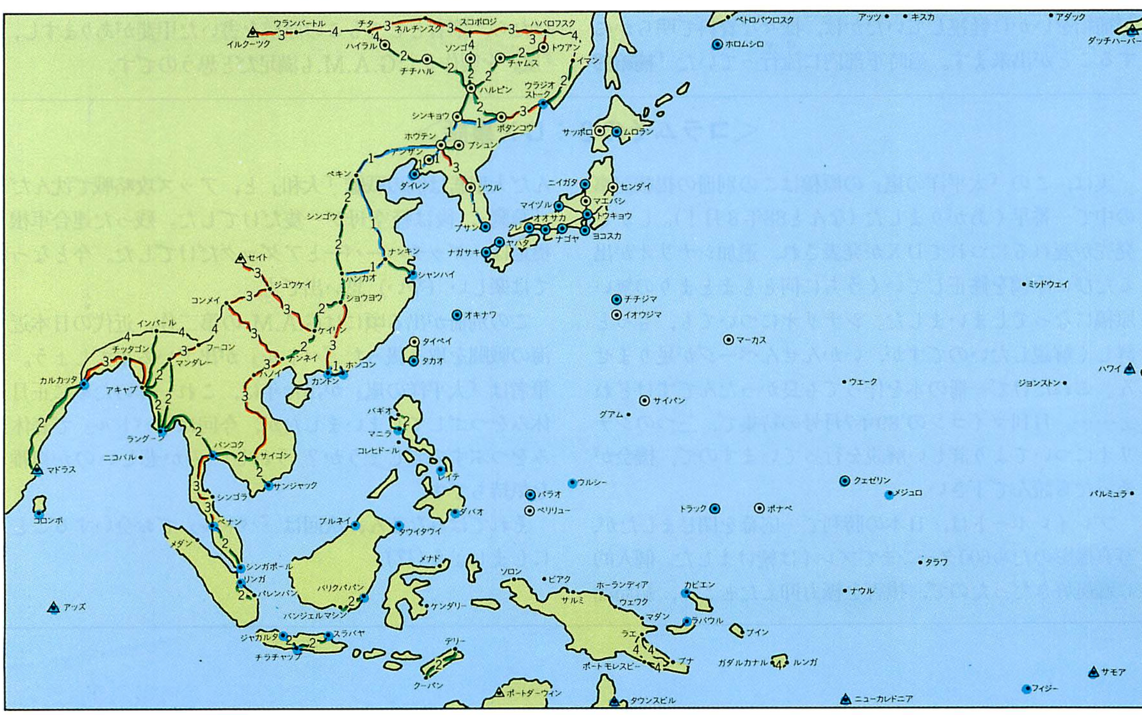
参考文献

・ミリタリーイラストレイテッド[20]第２次大戦・日本の陸海軍機(光文社)
・ジャガーバックス太平洋戦争日本の軍艦　山梨賢一著(立風書房)
・写真で見る連合艦隊１．日本の戦艦・巡洋艦　野沢正著(秋田書店)
・写真で見る連合艦隊２．日本の空母・潜水艦　野沢正著(秋田書店)
・写真で見る連合艦隊３．日本の駆逐艦・特殊艦　野沢正著(秋田書店)
・写真で見る太平洋戦争４．空母ー日米機動部隊の対決　泊木浩著(秋田書店)
・第２次世界大戦ブックス８．空母ー日米機動部隊の激突　ドナルド・マッキンタイヤー著(サンケイ出版)
・第２次世界大戦のアメリカ軍艦(海人社)
・第２次世界大戦のイギリス軍艦(海人社)
・別冊歴史読本「運命の選択・日米開戦」(新人物往来社)
・別冊歴史読本「連合艦隊かく戦えり」(新人物往来社)
・別冊歴史読本「日本海軍の名将と名参謀」(新人物往来社)
・連合艦隊の最後　伊藤正徳(角川文庫)
・陸軍航空隊全史　木俣滋郎(朝日ソノラマ)
・プレジデント1988年３月号「特集ー零戦」(プレジデント社)
・別冊１億人の昭和史別巻「日本海軍史」(毎日新聞社)
・丸スペシャル各号(湖書房)
・ニミッツの太平洋海戦史　C.W.ニミッツ・E.B.ポッター著(恒文社)
・シミュレーションゲームマガジン〝TACTICS〞(ホビージャパン社)各号より
「日本軍の栄光ー太平洋艦隊のリプレイ」桜井真一著
「海戦戦術入門」瀬戸利春著
「戦場の日本軍」瀬戸利春著
「日本戦車隊史」瀬戸利春著
「What if…？　Red Navy. ソ連海軍に何ができたか」有坂純・渡辺健著
・孫子　金谷治著(岩波書店)
・シミュレーションゲームクラブ会誌「オペレーション」(ツクダホビー社)各号より
「TASK FORCE」ー島津彰著
・シミュレーションゲーム「日本機動部隊」(エポック社)ゲームマニュアル
・シミュレーションゲーム「97式中戦車」(ツクダ社)ゲームマニュアル
・シミュレーションゲーム「ドーントレス」(ホビージャパン・AH)ゲームマニュアル
・シミュレーションゲーム「幻の八八艦隊」(アドテクノス社)ゲームマニュアル

これら出版物などの著者・出版社，及びこちらの質問に快く答えて下さったG.A.M.のスタッフの方々に厚くお礼を申し上げます。

●「太平洋の嵐」根拠地一覧

道路網・港〔解説〕	〈道路〉 1級道路 / 2級 〃 / 3級 〃 / 4級 〃	〈泊地能力〉 ● 8000～ / ● 3000～8000



『太平洋の嵐DX』特別コラム

＜コラムその１：太平洋戦争と補給＞

太平洋戦争をテーマとしたゲームを作成する際に，最も問題となるのは「補給」です。戦争の結果は戦力比，兵器性能，士気の高さ，国力などによっても決まってきますが，ことさら太平洋戦争では補給が重要でした。何しろ日本の最大の開戦理由は，日本に南方の資源を安全に“補給”するためだったのですから。

『嵐』と前後して，太平洋戦争全般を取り扱ったゲームが出ているようですが，この最大のポイントである「補給」に関しては殆ど考えていないらしく，日本軍は楽に勝つことが出来ます。日本は補給で負けたのです。この点を忘れてゲームをデザインすると，それこそハワイやインドを楽々占領し，何千機の航空機と何百隻の艦艇を操り，アメリカ本土攻撃に突入……というほとんど現実離れした，ゲームとしてはそこそこ遊べても，とてもシミュレーションとは言えないものが出来てしまいます。

その点『嵐』は，たとえプレイアビリティが低くなったとしても，この「補給」の点をよく再現したゲームとして充分に評価できます。長期間プレイしていると，プレイヤーは戦争ゲームをしているのではなく，経済ゲームをしていると錯覚してしまうかもしれません。実戦同様，半年で国内の資源は尽きてしまいます。それまでに南方の資源を確保していないと，日本は干上がってしまうのです。特に原油の確保は深刻な問題で，これの確保に失敗すると，海軍の艦艇は単なる陸上砲台となってしまうのです。それにハワイ占領など，夢のまた夢だということもプレイした方にはお分かりでしょう。

「日本が補給で負けたのです」と書きましたが，日本軍が補給をいかに軽視していたかは，様々な資料で明らかにすることが出来ます。当時軍部内に流行(はや)っていた**「補給部隊が兵隊なら蝶やとんぼも鳥のうち」**という内容の歌からもそれは分かります。かの悪名高いガタルカナル島でも，補給が続かなかったが故に日本は大敗したのです。しかも死者のほとんどは戦闘によるものではなく，病気や衰弱によるものでした。

グランドキャンペーンをスタートして初めに気付くことの一つに「商船が少なすぎる」ことがあります。特にタンカーは問題にならないほど少ないのです。しかし，これでも現実よりは多い方だと筆者は思います。実際には，開戦時日本は650万トンほどの商船を保有しており，当時の国力を維持するためには300万トンが必要だと計算されていました。日中戦争で300万トンをすでに徴用していた軍部は，さらに120万トンを徴用したのです。もちろんこれでは国力を維持できません。作戦が終了したら返すという約束をしたものの，結局数々の負け戦によって返すどころかさらに62万トンを軍部は要求したのです。このとき，たまりかねた軍務局長（軍政担当）が作戦部長と大論争をし，挙げ句の果てに殴りあいの大乱闘をしてしまったことはあまり知られていない事かも知れませんが，事実なのです。

日本は昔も今も海に囲まれた国であり，海こそが日本の生命線でもあります。『嵐』を通じて戦時の補給の困難さを知り，戦争の愚かさを知り，自国の尊厳の維持のためにたとえある程度の自衛力は必要だとしても，それを使うこと無しに平和的に日本という国を存続させ，後々の世代がスクラップとなった数々の兵器を前にして「ああ金のムダ使いだったな」と笑って話し合える世の中を作り上げていくことがいかに大切な事なのかを少しでも分かっていただけたら，筆者としてもこの原稿を書いた甲斐がありますし，『嵐』を製作したG.A.M.も満足だと思うのです。

＜コラムその２：ＤＸ裏話＞

実は，この『太平洋の嵐』の原稿はこの別冊の掲載記事の中で一番早くあがりました（なんと88年８月！）。しかし発売が遅れるにつれてＤＸが発表され，追加シナリオが出るたびに原稿を修正していくうちに何ともまとまりの無い原稿になってしまいました。シナリオについても，もっと詳しく解説したいのですが，いかんせんページが足りません。これだけで一冊の本を作っても良かったんですけどねぇ……。月刊マイコンの’89年7月号の特集で，三つのシナリオについてより詳しい解説を行っていますので，機会があったら読んで下さい。

プレイレポートは，日本の勝利で一応幕を閉じましたが，写真撮影のため600ターンまでプレイは続けました。個人的に艦艇好きだったので，損害を極力抑えたところ，結局沈んだ大型艦は例の戦艦「大和」と，アッズ攻略戦で沈んだ「飛鷹」，後は軽空母が一隻だけでした。残った連合軍根拠地は，ダッチハーバーとアダッグだけでした。今となっては楽しい（辛い）思い出です。

この別冊が出る頃にはG.A.M.の第二作，近代の日本近海の戦闘を取り扱った『バトル』が出ている事でしょう。筆者は『太平洋の嵐』が出た年は，これ一作のために正月休みをつぶしてしまいましたが，今回は『バトル』で春休みをつぶすのでしょうか？ うれしいのか悲しいのか複雑な気持ちです。

それではみなさん，次回は『バトル』でお会いすることにしましょう(!?)。

信長の野望

戦国群雄伝

人は城,人は石垣。
人材の把握こそ
天下統一への最短の道



●対応機種：PC-9801シリーズ,PC-8801SR以降,PC-88VA
X1turbo,MSX2(ディスク版,4メガROM版)
●発売元　：光栄　　TEL:044(61)6861
●価格　　：9,800円/11,800円(MSX2 4メガROM版)
(WITHサウンドウェア) 12,200円/14,200円

プロローグ

全国の戦国ファン，コンピュータシミュレーションゲームファンを陶酔させ，またシミュレーションゲーム（ＳＬＧ）をコンピュータゲームの１ジャンルとして認知させたのが，光栄の「信長の野望」であるといっても過言ではありません。かくいう私もＭＳＸ版の「信長の野望」は何度もプレイした記憶があります。

そして「信長の野望」をバージョンアップし，殆ど全国をカバーし，50か国のうちから好きな大名を選べるようになった「信長の野望・全国版」が86年11月に発売されるにあたり，「信長の野望」なくしてＳＬＧを語ることはできなくなってしまったのです。

歴史三部作の他の二作（ジンギスカン・三國志）のリメイクがなされるにつれて，「全国版」でさらに追加してほしいと要望のあった戦国武将の採用がさらに叫ばれるようになりました。ユーザーをヤキモキさせたまま，その時――88年12月はやってきました。そうです，「信長の野望・戦国群雄伝」の発表です。

おおよそ「全国版」で不満のあったところはすべて解消され，ユーザーの要望を殆ど取り入れたと思われる「群雄伝」は，ＳＬＧゲーマーを虜にしました。そのありさまはまるで飴にまとわりつく蟻のよう，プレイの様子は麻薬中毒患者のごとし……正直に言いましょう。私もその一人です。某誌によれば発売開始から１か月もたっていないのにＰＣ－88シリーズのみで売上が４万本!! すっごーい。この記録はまだまだ伸びることでしょう。とにかく恐ろしいものです。

それはともかく「群雄伝・症候群」にかかった患者の一人である私がこれから解説する「群雄伝」の記事では，私の命をすり減らしてでも（オーバーな奴）できる限りの努力を尽くし，考えられる限りのテクニックなどを紹介していこうと思います。それでは準備はいいですか？大きく深呼吸をしてから……どうぞ次の項をお読みください。

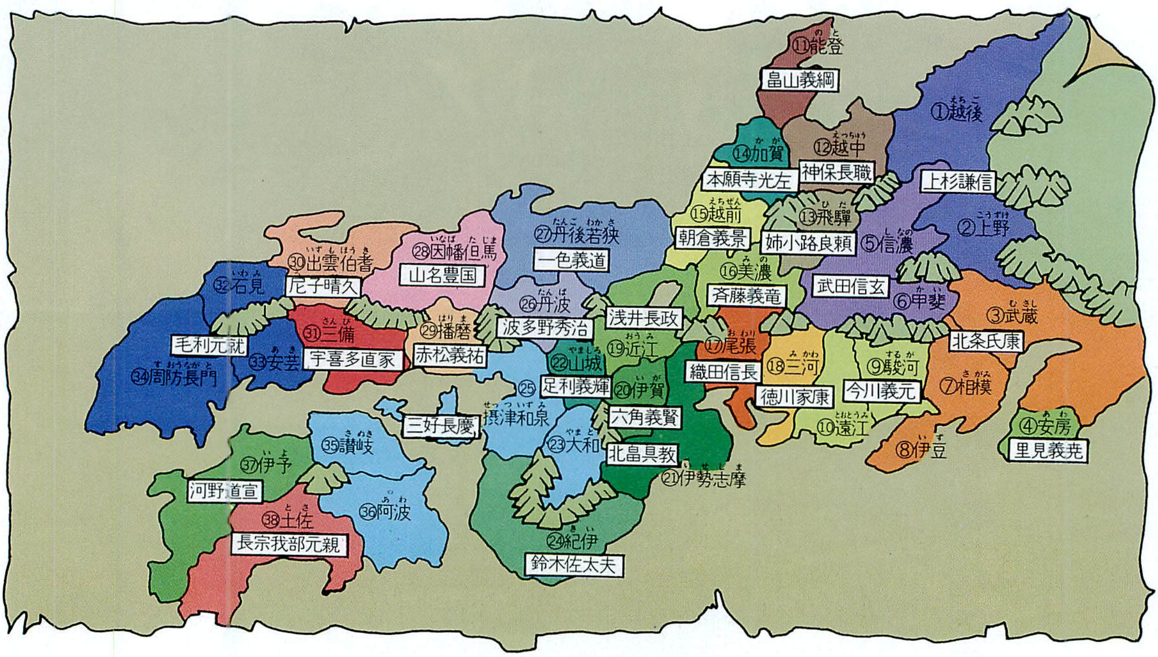
ゲームの把握

「信長の野望・戦国群雄伝」は，室町幕府の衰退に始まる戦国時代を舞台にしたＳＬＧです。プレイヤーは織田信長をはじめ，上杉謙信や武田信玄など当時日本各地に乱立した戦国大名の一人となって，自分の国を繁栄させ，戦争や外交を駆使して勢力を広げていき，最終的には**関東から中国・四国まで**の天下統一を目指します。

しかし混乱を極めた下克上の時代ですから，その道は長く険しいのです。謀反や一揆は当然起こるでしょう。疫病や台風などの災害も襲ってきます。他国の大名もプレイヤーの領土を狙って，戦争や謀略の限りを尽くしてきます(なにもプレイヤーに対してだけ集中攻撃をかけてくるというわけではありませんが)。そんな苦難を個性豊かな，そしていつかどこかで歴史の本やテレビで見た事のある戦国武将をうまく統卒しながらその波を乗り越え，天下統一という途方もない野望を成し遂げるゲーム。それが「群雄伝」なのです。

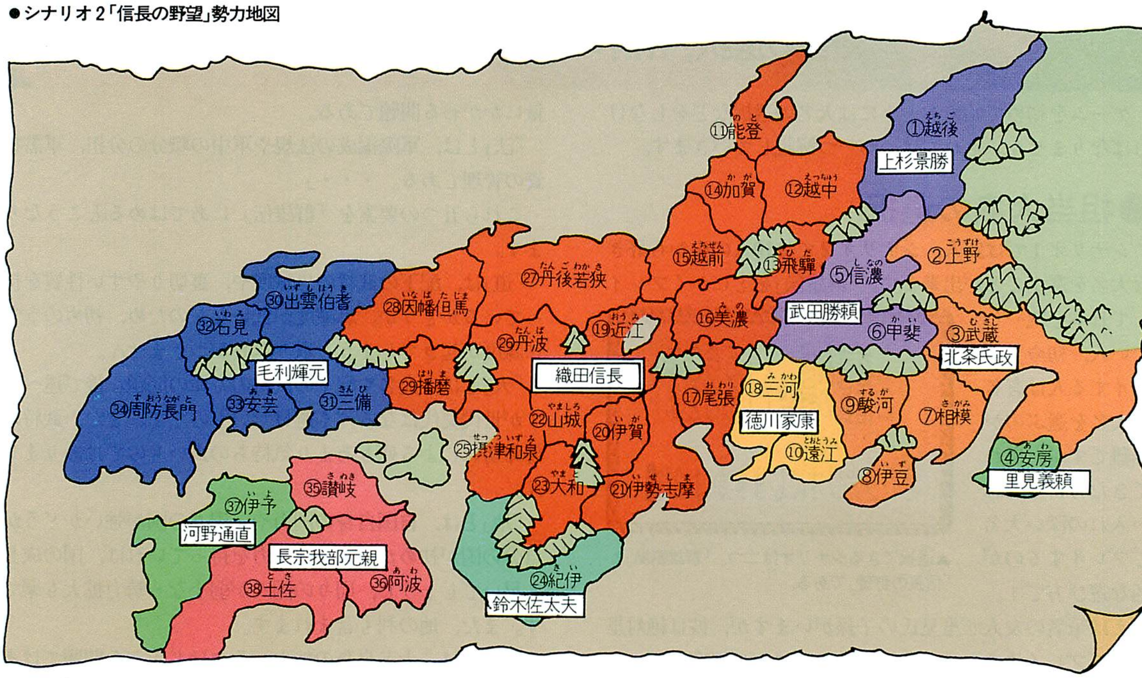
「群雄伝」には時代別に二つのシナリオが用意されています。

●シナリオ１「群雄割拠」勢力地図



スタート年代は1560年。「信長の野望」シリーズに共通な開始年です。のちのちに歴史に名前を残すことになる武田信玄，上杉謙信，北条氏康，毛利元就など有名な戦国大名が揃っています。主人公たる織田信長は尾張の内乱を抑え，やっと尾張一国を統一したばかりです。1560年といえば歴史上では桶狭間の戦いで信長が今川義元を斬っています。

●シナリオ2「信長の野望」勢力地図



スタート年代は1582年。信長の全国制覇は半ば終了しており，中央を掌握。天下統一に向けてその軍勢を西に東に延ばしております。しかし東には武田勝頼，北条氏政，西には毛利輝元，長宗我部元親などの強豪がおり，周囲から信長を少しづつではありますが圧迫しています。盟友・徳川家康も「鳴かぬなら鳴くまで待とうホトトギス」を決め込んでいます。信長でプレイすれば比較的楽に日本統一は出来るでしょう。また，信長以外の大名を選択した場合には強大な信長勢にどう対抗すべきかがキーポイントになります。史実では1582年には武田勝頼が滅び，また本能寺の変がおきて信長が無念の死を遂げています。

なお，両シナリオとも4人までの多人数プレイが可能です。また，プレイヤーはシナリオ1では28人，シナリオ2では10人の大名から自分が担当する大名が選べます（これについては後で詳しく説明します）。

ゲームの勝利・敗北

❶勝利

シナリオ1，2ともにプレイヤーが選んだ大名が全ての領土を手に入れ，天下の統一に成功したとき，プレイヤーはゲームの勝者となります。



❷敗北

ゲーム中いろいろな理由（寿命，戦闘，暗殺・・・）で



▲デモ中では各大名のプロフィールを知る事ができる。

プレイヤーの担当する大名が死んだ時，まだ領土と家臣の武将が残されていれば，家臣の中から後継者を選ぶことでゲームは続行できます。ただし，この世代交代は二回までで，三代目が死亡すると国そのものは残りますがそのプレイヤーはゲームオーバーになります。

また，領土を全て失ってしまうともちろんおしまいです(「三國志」のように放浪は出来ません)。

大名の選択，名前の変更，能力，レベル

ゲームを初めて始めるときには大名の選択などをしなければなりません。それでは一つ一つ解説していきます。

●担当大名の選択

シナリオ１では28人，シナリオ２では10人の中から好きな大名を選ぶことが出来ます。「群雄伝」をとにかくプレイして日本を統一したい人，初めてプレイする人は有名な大名を選ぶのが無難ですが，慣れてきたら自分の思い入れの深い大名でプレイするのが通な遊び方です。



▲選択できるシナリオは二つ。「群雄割拠」と「信長の野望」である。

例えば筆者の友人で里見氏の子孫がいますが，彼は絶対里見氏でプレイすると言っています。これだけ緻密なゲームなのですから，こういう遊び方をしてこそゲームを堪能した事になるのでしょう。

担当大名を選ぶときの目安ですが，ここではどの大名が有利かを検討する際に『孫子』の言葉を引用させていただきますと次のようになります。

「・・・それ故に，五つの事柄で検討し，目算をあてはめてみて，その場の優劣を求め判断する。第一は『道』，第二は『天』，第三は『地』，第四は『将』，第五は『法』である。

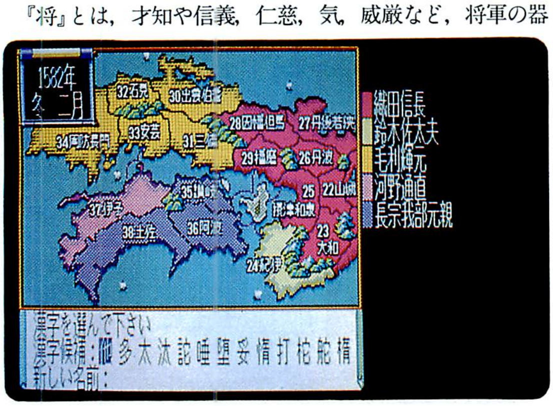
『道』とは，人民が支配者と同じ心になって，生死を共にして疑わないようにさせること。

『天』とは，昼夜，晴雨，寒暑，季節などの時間的条件のこと。

『地』とは，距離や険しさや，地域の広さや高低という地理的情況のことである。

『将』とは，才知や信義，仁慈，気，威厳など，将軍の器量にかかわる問題である。

『法』とは，軍隊編成の法規や軍中の職分の分担，軍需物資の管理である。・・・」



▲担当大名の名字を変更することも可能。名前は変更できない。

これら五つの要素を「群雄伝」にあてはめるとこうなります。

「道」は，配下の武将の忠誠度や，裏切りやすい性質を持っているかどうか。忠誠度が低いなどのため，初めのうちに謀反が起きてしまうと取り返しがつきません。

「天」とは，大名や配下の武将の寿命の問題。後で述べますが世代交代はなるべく避けたいものです。また，武将の寿命切れによる死もあまり気持ちの良いものではありません。

「地」とは，自国自身の国力や，周りの国が強いかどうか。自分の国が初めから大きな国力を持っていれば，国の成長も早いでしょうし，周りの国々が弱小なら勢力拡大も楽です。また，地の利も含まれます。

「将」とは，大名自身の能力。それほど大きな問題ではありませんが，やはり大名も能力が高いほうがいろいろと有利になります。



▲大名を選択したらお決まりのルーレット方式による能力選定。各大名ごとに上限・下限値が決まっている。

「法」とは，あえて言えば配下武将の兵科といったところでしょう。筆者がおすすめする戦法（これも後述）を多用するなら，鉄砲隊や騎馬隊のほうがいいでしょう。

あと付け加えるとすれば「配下武将の能力」です。実はこれが結構重要な要素だったりします。

これらの要素を考慮にいれ対象比較してみると，やはり史実で生き延びた大名や勢力の強かった大名がかなり有利になります。

シナリオ１ならば，西からいえば毛利・長宗我部・織田・徳川・武田・北条・上杉。中堅クラス（気長にやれば統一も夢ではないもの）は鈴木，足利，本願寺といったところでしょう。シナリオ２なら，一番有利なのが織田（当然だっ），織田以外なら毛利・長宗我部・徳川・武田・北条といったところです。

これらは筆者の考えも多少含まれているので，公平に判断を下すために，以下の式を使用しました。

[基本優勢値]^2＝(金×0.75＋兵糧×0.5
＋石高＋商業＋治水度＋人口／10)
×(民忠誠度／100)×(兵士数／100)





▲　▶移動コマンド。『三國志』のように途中で盗賊に盗まれることはないが隣国にしか移動(輸送)できない。

×(武将数／5)

を各国毎に計算し，それらの合計値Gに

S＝G×(平均政治力＋平均戦闘力)

この数値Sを計算し，この数値にさらに大名自身の基本寿命，軍師数を概算として加えて総合的なランクをつけました(数値そのものはあまり意味が無いので掲載しません)。終わりのページにデータ集と共に載せておきますので，選択の参考にして下さい。本当はこんな数値計算からだけでは有利かどうかは判別できないんですけれどもね・・・。

●名前の変更

「全国版」にもあった機能で，選択した大名の名字のみを自分の好きな名前に変えることが出来ます。「織田信長」を「猪野信長」といった具合いに変更できます。但し，信長の子供はやはり「織田」の名字を持っているので少々浮いている気もします。自分の名字で全国が埋まっていくのは一種の満足感を味わえますが，名前はやはり変えない方がいい感じがします。

●武将能力

大名の能力選択は，光栄ゲームおなじみのルーレット方式です。何度でも気の済むまでできるので，満足のいくまで何度も繰り返しましょう。それぞれの大名には基本値が定められていて，その基本値±5までの値をとります。政治力，戦闘力，魅力，野望の四つが決められます。

どれに一番力を入れるべきでしょうか？やはり筆者自身の経験からすれば「政治力」に力を入れるべきです。大名自身行動力（後述）は非常に多く使いますから。次に必要なのは「魅力」。この値が高ければ，外交や武将登用の際有利になります。但しその大名が早死にしそうなら，逆にこの値は下げたほうがいいでしょう。世代交代の際にはこの「魅力」が関連してくるようですから。後の二つの要素はそれほど関係ありません。「戦闘力」が低くても，大名自身をなるべく戦闘に参加させなければいい訳ですし，「野望」はプレイヤー自身の大名には関係ありません。この二つは，国の数が増えれば自然と増えるものですから。

●レベル

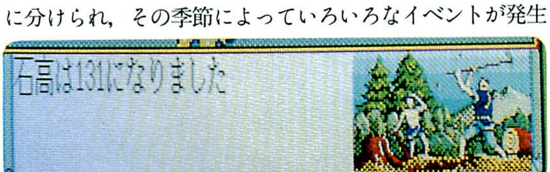
「全国版」ではレベルが上がるにつれて，コンピュータ側の様々なパラメータなどを操作していたようですが，「群雄伝」ではレベルがいくら上がっても，コンピュータ側の国のパラメータに変化はありません。その代わり，様々な確立について何かと有利になっている気がします（武将登用の時しみじみとその差がわかる)。やはり最初はレベル1で統一し，しばらく慣れてから2・3とレベルを上げていきましょう。

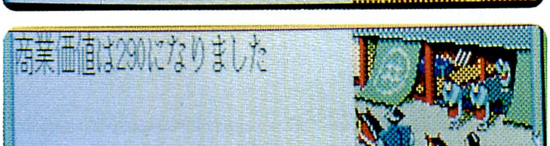
時間の流れ

「群雄伝」では，1年を12か月に分け，毎月コマンドが入力できるようになっています。季節は春(3・4・5月)，夏(6・7・8月)，秋(9・10・11月)，冬(12・1・2月)に分けられ，その季節によっていろいろなイベントが発生するようになっています。

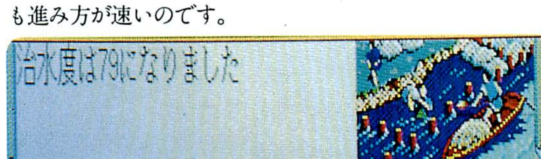
1年のスタートは春の3月。全ての武将は3月がくる度に一つずつ歳をとっていきます。

戦争では，必ず1か月内に決着がつき（「三國志」のような延長戦はありません)，籠城戦と野戦とでは時間経過の速さが全然違います。野戦では，1日が朝・昼・夜の3ターンに分かれていますが，籠城戦では1日が1ターンと3倍も進み方が速いのです。





▲開墾と町への投資。それぞれ米・金の収穫(収入)が増加する。



▲治水工事。様々な災害への防衛策でもあるので最重要視すべきコマンドの一つ。

定例行事・突発イベント

定例行事は毎年，または毎月必ず行われます。突発行事は必ずではありませんが，月の初めに起こりうるイベントです。

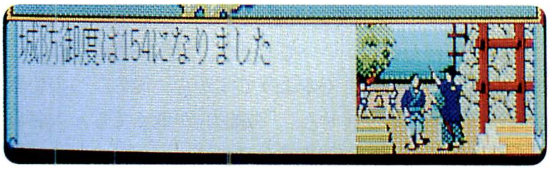
●定例行事

①毎年決まった月に行われること

●年齢の加算（3月）

そのシナリオに参加している武将全ての年齢に＋1がなされます。そしてこのとき寿命に達した武将は天に召され，成年に達した武将は新たに登場します。

各武将の寿命は，史実でもし病死したのであれば，その年からチェックが入り，長生きしても2・3年くらいしか延びません。戦死していた場合は長めに設定されます。



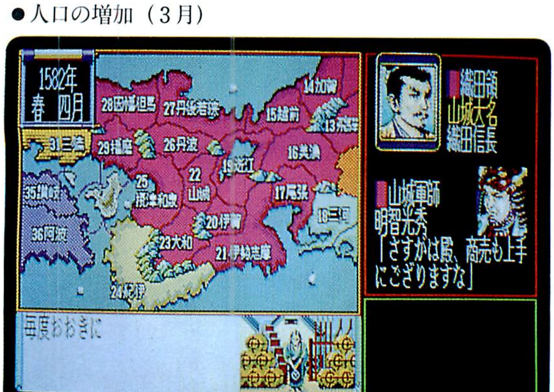
▲築城。まず必要ない。

プレイヤーが担当している大名が有名な大名であったりすれば，新たに成年に達した武将がやって来ることは良くあることでしょう。また，配属（？）される予定の大名がすでに滅んでいた場合は，その大名が初めにいた国から3月に浪人として登場します。どの大名からどんな武将が出てくるかはあえてここでは書きませんが，織田氏や徳川氏が自分のプレイですでに滅んでいた場合は，要チェックといったところです。

●武将への俸禄支給（3・9月）

家臣の持っている兵士数に応じて(兵士数の20～30%)，春には金，秋には兵糧が支給されます。俸禄支給がなされると，各武将ごとに1ずつ忠誠度が上がりますかが，支給額に金・兵糧が足りないときは，逆に下がってしまいます。下がり過ぎるともちろん浪人になってしまうことさえあります。

●人口の増加（3月）



▲取引。米の相場は変動が激しいので1ターンごとに必ず確認しよう。武器の購入はほとんど必要ない。

全ての国の人口がそれぞれ2%ずつ増加します。

●金や米の税収（3・9月）

毎年3月と9月には，年貢率(税率)をどうするか聞いてきますので(委任している国以外の全ての国で)，1～100%の範囲で決めて下さい。極端な年貢率や税率を設定すると，民忠誠度が上下します。

年貢率・商業価値・文化・民忠誠度の値で金の，年貢率・石高・治水度・民忠誠度の値で兵糧の徴収数が決定します。兵糧については，突発イベントで増減する可能性があります。税収が行われた後に武将への俸禄支給が行われるので，2月に金が，または8月に米の貯蔵量が上限近くにあるのなら，売るなり使うなりした方が得です。

●借金の返済（3月）

大名が借金をしている場合には3月に強制的に元利一括して返却されます。

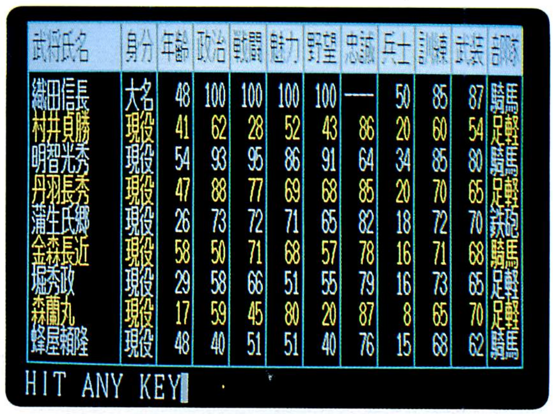
②毎月行われること

●行動力の補充

全ての武将の行動力が，毎月各武将の政治力にしたがって補充されます。上限は200です。

●米や武器，金利の相場変動

これらの値は決まった範囲内で毎月変化するほかに，需要と供給の法則にしたがっても変動します。



武将氏名	身分	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	48	100	100	100	100	――	50	85	87	騎馬
村井貞勝	現役	41	62	28	52	43	86	20	60	54	足軽
明智光秀	現役	54	93	95	86	91	64	34	85	80	騎馬
丹羽長秀	現役	47	88	77	69	68	85	20	70	65	足軽
蒲生氏郷	現役	26	73	72	71	65	82	18	72	70	鉄砲
金森長近	現役	58	50	71	68	57	78	16	71	68	騎馬
堀秀政	現役	29	58	66	51	55	79	16	73	65	足軽
森蘭丸	現役	17	59	45	80	20	87	8	65	70	足軽
蜂屋頼隆	現役	48	40	51	51	40	76	15	68	62	騎馬

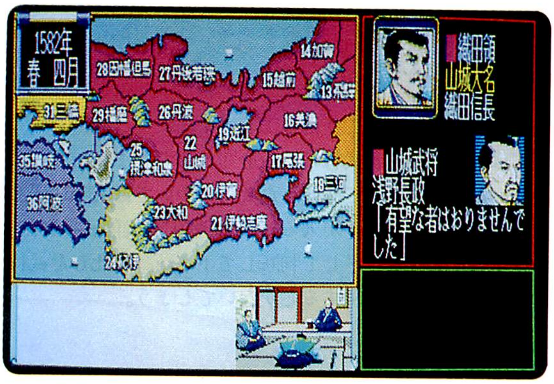
HIT ANY KEY



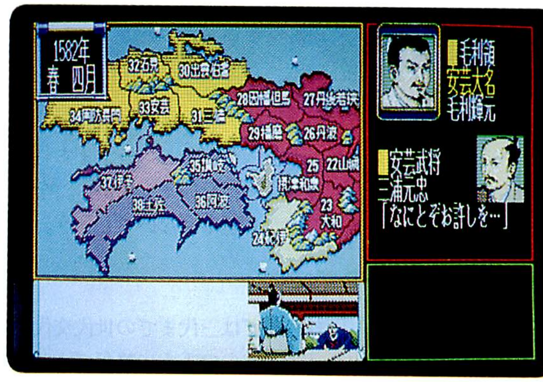
国名	城主	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	城	武将	兵士
11能登	前田利家	92	59	93	40	70	152	726	53	148	6	96
12越中	佐々成政	127	135	141	63	78	172	1345	61	162	5	103
13飛騨	姉小路頼綱	63	73	70	67	93	165	618	63	70	5	103
14加賀	佐久間盛政	137	145	134	57	106	194	1143	71	137	4	80
15越前	柴田勝家	158	181	175	71	148	237	1748	67	175	5	118
16美濃	織田信忠	105	148	186	46	86	135	2673	61	269	6	116
17尾張	織田勝長	205	200	199	80	197	288	2698	81	163	5	89
19近江	生駒親正	0	0	168	73	148	228	3300	74	290	1	13
20伊賀	河口宗勝	110	69	112	50	106	180	731	56	135	2	37

HIT ANY KEY

▲国内の大名一覧と属国一覧。情報は意志決定のための重要なファクターである。



▲人材捜索。必要になるのはせいぜい序盤のうちだろう。



▲家臣の解任には行動力を20も使うためあまり能率的でない。

●突発イベント

①浪人の仕官と移動

月の初めに，「＊＊国で＊＊と名乗るものが面会を求めております」というメッセージと共に，浪人が仕官してくることがあります。この時，仕官してきた国に軍師がいれば，その浪人が優秀か否かを判断してくれます。家臣に取り立てれば，その浪人は仕官してきた国の１武将としてプレイヤーの配下に加わります。

浪人は，たいていが聞いた事もない武将ですが，たまに有力大名が滅亡した後などは優秀な人材が浪人になることもあるので，チャンスを逃さないようにして下さい。

②一揆

農民の反乱です。民忠誠度が低いと起こる可能性が高くなります。しかし，民忠誠度が100でも起こりうるので油断は大敵です。

農民説得には，失敗・成功にかかわらずその国の金と兵糧の半分が使われます。「全国版」と違うのはここからで，たとえ説得に失敗したりあるいは説得しなかったとしても農民との戦闘になるのではなく，民忠誠度・石高・商業価値が激減するにとどまります。ですから，ある程度勢力が広がってからの一揆は無視してもかまわないと言えるのではないでしょうか？

③謀叛

大名の配下であった武将が，自ら大名になろうとして反乱を起こすものです。一般の家臣が起こしたときはその国の城主との戦闘になり，戦闘で勝とうが負けようが金と兵糧の半分が謀叛軍に奪われてしまいます。城主が謀叛を起こしたときは，その国を本国とした新しい国が出来てしまいます。そのとき，もともとその国にいた武将は，謀叛を起こした元城主の配下になります。

④疫病

病気（伝染病？）による災害で，治水度を上げることによりある程度は予防できます。人口と兵士数が減ってしまいます。

⑤台風

６～８月に発生する可能性があります。堤防決壊，土砂崩れや浸水で，石高・治水度・城防御力が減ってしまいます。もちろん治水度を上げることである程度は予防可能です。

⑥大凶作

９月のみ。日照りや長雨などの異常気象などで，米の収穫が半分以下に激減しています。やっぱり治水度を上げることで予防は出来ます。

⑦豊作

９月のみ。もし豊作になると，米の収穫が40％ほどアップします。治水度の高い国ほどその恩恵を多く受けることでしょう。大凶作に比べても豊作の起こる可能性は非常に低いので，もし起こったら「まんもすらっぴー」といって喜びましょう。

――表のイベントは一応これだけです。他にも突発的イベントとしていくつかの物が用意されています（「全国版」をよくプレイした方ならもう想像はついていることでしょう）。しかし，それは起こったときのお楽しみということで・・・。

行動力システム

「群雄伝」は，今までの光栄歴史シリーズと異なり１ターン（というように区切られた一つの区切り）に好きなだけコマンドを実行することができます（もちろん上限がありますが）。これを支えているのが“行動力システム”です。

全ての武将には，毎月政治力の約30％の行動力が追加されます（上限200）。行動力は，武将が各コマンドを実行する度に，そのコマンド毎に決められた必要行動力を消費されます。コマンドの中には，最高130もの行動力を使うのもあるので，武将によっては何か月も何もせずに行動力を貯めないと実行できないことがあります。

この行動力システムの導入により，政治力の高い武将をより数多く配下に治めている大名の方が何をするにしてもすばやく行動できるので，より現実的であります。また優秀な武将を配下にすることが天下統一への近道となるわけです。

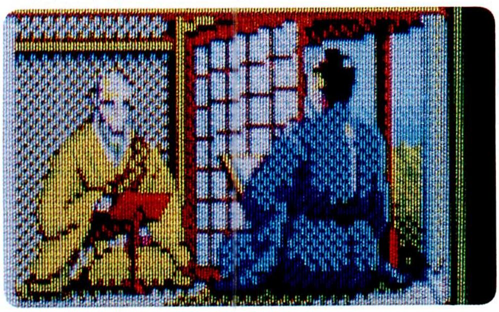
アドバイス集

ここで各コマンド毎についてのアドバイスを中心に，いろいろなテクニックやヒントなどを紹介していきます（その後さらに戦闘について詳しい注釈を加えますが）。全国統一への方法の伝授はその後でも遅くはないでしょう。

●寿命と世代交代

「全国版」と違い，「群雄伝」では三代までの世代交代が許されています。しかし「三國志」のように略奪でカリスマを下げることはできないので，どんなに世継ぎが優秀であっても，配下武将の忠誠度の大幅低下は否めません。忠誠度が低いときに敵に攻められると，どんどん敵側に寝返りますし，そうでなくても敵の国にバリバリ引き抜かれてしまいます。謀叛が起きるかも知れません。

そういう訳で，もし大名を自分の好みだけで選ぶのでは



◀家臣教育を行って軍師を増やすのも楽しみの一つ。

ないときは，大名自身の寿命をしっかりと頭にたたき込んでおくべきでしょう。シナリオ１の斉藤氏には，軍師はいるし，武将も優秀なものばかりで一見非常に有利に見えますが，1561年(！)から死亡チェックが入るので，それほど有利とはいえなくなってしまうのです。

もし，寿命などで不幸にもプレイヤーの担当している大名が死んでしまったら，まず第一に各国の城主・軍師に金を施して忠誠度を上げましょう。１年くらいは何のできなくなってしまうかも知れませんが，それは仕方の無いことです。

大名を初めとする武将が死ぬと，もちろんその武将の配下の兵士もいなくなってしまうので，寿命が近づいているようなら兵士を少なめに再配分すべきでしょう。例えば斉藤氏でプレイしていて，無理やり兵士を雇い大名自身に100の兵士を預けたら，一年目に死んでしまって，その途端に織田が攻めてきて終ってしまった・・・という悲劇もこのことを知らないと起こり得ることです。



◀有能な家臣には褒美を多くやって敵国のヘッドハンティングを防ごう。

ではどうやって各武将の寿命を知るのでしょうか？前にも述べた通り，史実で病死した武将については実際に死んだ年から死亡チェックが入るので，「戦国群雄伝武将列伝」や歴史書を調べるなどして判断して下さい。戦死した武将については年齢で判別するしかないでしょう。

●隠れたデータ

マニュアルにもある通り，「群雄伝」の武将には表向きの数値上のパラメータの他に性格的なもの（義理堅さや武将間の相性）が存在しており，忠誠度が高くても裏切りやすい武将・同盟関係を重視する武将・領土拡大のためには手段を選ばない武将などいろいろなタイプの武将が存在するようです。

「ようです」というように曖昧な表現を使ったのは，なにぶんにも表に現れてこない部分ですので，プレイした経験から推し量るしかないからです。

同盟関係を重視するかどうかなどは，軍師自身についてはその助言からある程度はわかります（かえって不利なんですよね。相手の兵力が攻撃兵力と比べてどうなのかを教えてくれないのですから）。しかし，プレイヤーにとって最も重要なのは，義理堅いかどうかでしょう。忠誠度が高いのに裏切る可能性の高い武将はできるだけ城主にしたくな





▲外交コマンド中の娼姻。成功すればかなり敵対心が下落する。

いものですから。これについても断言はできません。ただ，筆者の幾度ものプレイからの経験によれば，史実でコロコロ裏切った武将は，どうもその傾向が高いようです。例えば有名なところからいけば，本能寺の変の明智光秀・勝頼時代に裏切った穴山信君，その他長続連や北条高広などなどです。詳しくはやはり「戦国群雄伝武将列伝」や歴史書で調べてみるしかないでしょう。

●文化度

文化度は税収にも関係してきますが，それよりも教育の際の効率に深く関わってきます。文化度が高ければ高いほど，一回の教育で上がる政治力・戦闘力も高くなります。

(文化度)
－239：１教育で「１」上昇
－359：　〃　「２」上昇
360－：　〃　「３」上昇

商業価値を上げても，期待したほど文化度は上がらないので，集中的に教育を行うときは文化度が初めから高いところでするのがベストといえます。

それ故，初期文化度が最も高い京都を含む山城の国が戦略的に重要になってきます。気分的にも山城を占領し，そこに自分の大名を配備するのは気持ちのいいものです。

●民忠誠度

民忠誠度は，収税計算時の最も重要な値の一つです。いくら国高や商業価値が高くても，民の忠誠度が低くては多くの税収は望めません。また，民忠誠度が低いと一揆が起こり易くなり悪循環を繰り返します。

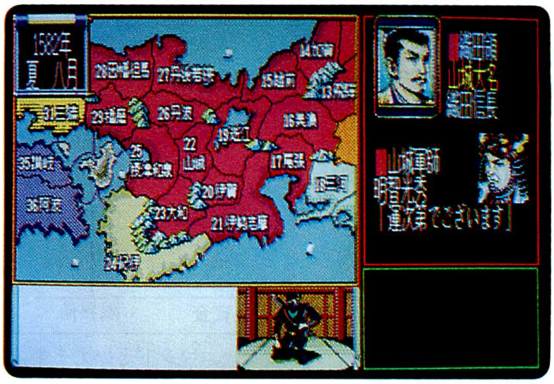
「全国版」や「三國志」と違い，民に直接金や兵糧を配り忠誠を上げるという直接的行為をすることはできません。開墾や治水工事など，民にとってためになることを行って初めて忠誠度は上昇するのです。また，税率を下げることによっても上昇します。

ここで，ひとつ便利な公式をお教えしましょう。民の不満を抑えつつ，最大限の収税を行うための収税率を求める公式です。



▲同盟や貢物はほとんど意味がない。脅迫はそこそこ。

[最大収税率]
＝民忠誠度／10＋40
(小数点以下切捨て)



▲もっとも使えないコマンドの謀略。家臣の行動力のムダである。

最大収税率を２月と８月に各国に対して求めておけば，(民忠誠度が下がるイベントなどが起こらない限り）軍師がいなくても，最大限の収税が得られます。

また，この最大収税率から10を引いた値以下に税率を下げると，下げた値に応じて民忠誠度が上昇します。国力を上げる予算がなくても，(時間はかかりますが)総合的収穫高を上げることができるので，領土数が増えてからの辺境地などでこの方法は利用できるでしょう。

●行動力

行動力は，どんなにがんばっても200までしか貯めることはできません。ですから，150以上行動力が貯っている武将がいたら，積極的に行動させて行動力を無駄にしないようにしましょう。

逆に行動力は，最低でも10は残しておかないと，敵が攻めてきたとき対応できません。各武将は10くらい，大名や城主は20程度は残しておきましょう。敵に攻められて泣きを見てからでは遅すぎます。城主は特に行動力を多く使うので，注意しておかないと困った事になります。

●移動

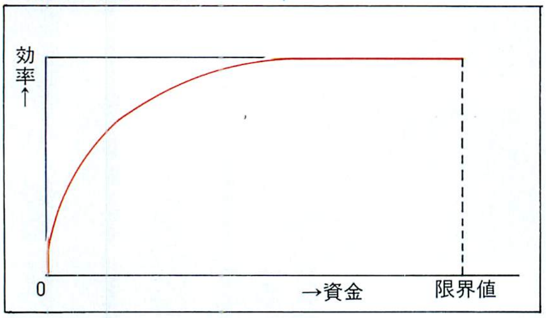
「三國志」のように移動途中で山賊に奪われることはありませんが，「全国版」のように好きな国にストレートに移動することはできず，隣接国にしか運べません。生産国と前線国が離れている場合，前線に物資が到達するまでにかなりの時間が必要となるので，上手なネットワークを形成し，素速く移動できるよう心がけましょう。

城主自身を移動させるときは，新たな城主を決めねばならないので，あらかじめチェックをしておいて新城主を決めておくべきでしょう。

●開発

開発は富国強兵のための第一歩の策です。９月に兵糧が，３月に金が収税されるので，３月～８月は開墾と治水工事，９月～２月までは町投資と治水工事を行うのが効果的でしょう。築城に関しては，マルチプレイなど攻められる可能性が高い場合のみに必要で，一人プレイの時は積極的に攻

●開墾の予算と効率



めるのが一般的なので特に必要ないコマンドといえます。

開発はだいたい政治力の高い武将に行わせた方が効果が高いようですが，それだけではなく別の要素も関わってくるようでして，一概には言えません。開発を行わせて抜群の成果を上げた武将がいたら，記録しておいて以後のプレイに役立たせるのが得策です。

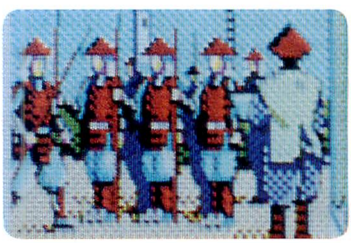
開発に使える資金は，開発が進むにつれてその上限が上がっていきます。光栄のＳＬＧは，「１」の資金を使うのが最も効果的というのが今までの原則でしたが，この原則は「群雄伝」では通用しません。グラフを見てもらえばおわかりの通り，上限の60～70%を越せば効率はだいたい同じです。行動力の問題もあり，また開墾の時は治水度の減少も考慮に入れねばなりませんから，開墾の時は上限－(マイナス)４～５，それ以外の時は上限の資金で行うべきでしょう。

●取引

余分な兵糧を売ったり，または足りなくなった兵糧を買ったりするのはこのコマンドで行います。武器は金が余ったときに買いましょう。それほどこまめに買っている暇と金はないはずですから。

「全国版」同様，堺のある摂津和泉と京の都のある山城には必ず商人がいます。近畿地方の大名でプレイするプレイヤーは早めにこの地域を支配下におけるようにしましょう。

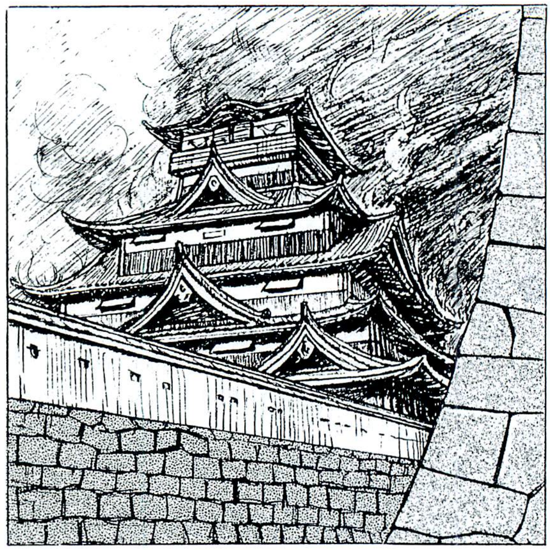
さて，「全国版」同様に（こればっかり）需要と供給の法則が市場では通用します（ある程度の量でないと相場は動きませんが)。そしてさらに







▲軍事コマンド。基本的に領土を拡張するのは軍事に頼るしかない。



「群雄伝」では１ターンに何度もコマンドが実行できます。この二つが何を表すのか・・・もうおわかりですね？

市場操作を利用した金儲け

ができるのです。例を挙げて具体的に説明していきましょう。

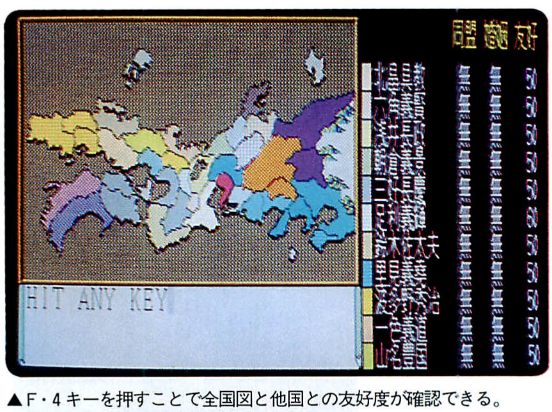
金０・兵糧500の国。相場は1.0。ここで兵糧を全部売ると

金500・兵糧０・相場0.9

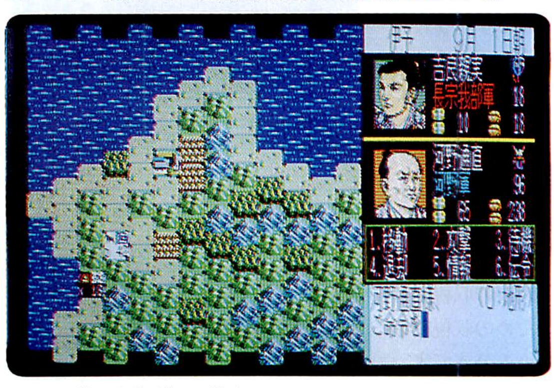
もう一度金全部で兵糧を買うと

金０・兵糧555・相場1.0

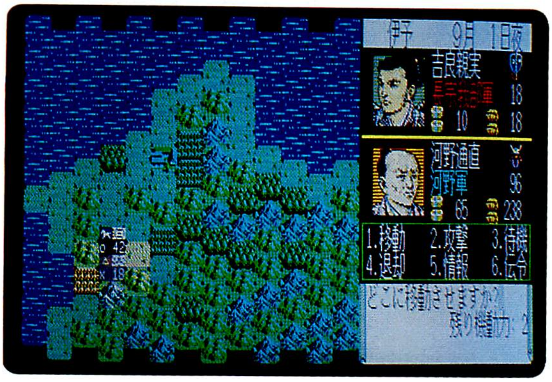
ほーら，兵糧が55も増えたでしょう。もう一度この行為を



▲F・4キーを押すことで全国図と他国との友好度が確認できる。



▲ＨＥＸ戦はまず野戦から始まる。



▲夜のターンは視界内にいる部隊しか見えない。

行うと

金０・兵糧616・相場1.0

またまた増えた・・・

と言う具合いに，相場や元金などによって少々儲けは変化しますが，とにかく得はします。これを行ったプレイヤーの事を「戦国の相場師」とでも呼びましょうか。

問題は二点あり，行動力を犠牲にしてでも価値があるかどうかということと，間違って兵糧を全部売った時点でコマンド終了にしてしまうと，目が点になるということです(すぐに隣国に攻められ，兵糧切れで負けてしまう)。これらの事をよく頭に入れて考え，もし有効だと思ったらどしどし行うべきです。ただし，この「相場による儲け」は決して国力の増加を伴うものではありません。金が金を生む，そんな感じです。金儲けだけのために金を投資する，そんな国家には衰退の運命しかありません。金儲けはほどほどに（今の日本にも当てはまる気がする)。

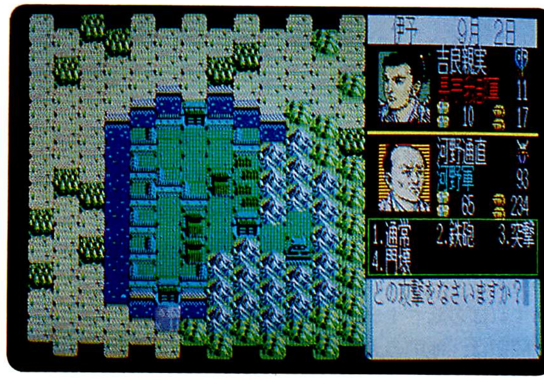
●人事

「群雄伝」が戦国武将を一つの柱にしていることから，人事は非常に重要なコマンドであります。

人材捜索では有名な武将はまず見つかりません。聞いた事もないような名前の武将ばかり。しかし，中には柴田勝家や竹中半兵衛よりも優秀な武将がいる可能性もあります。登用する際にはお金がいらないので，暇なときはやってみる価値はあります。

人材登用は重要です。こちらの人材を増やし，敵の人材を減らすのですから効果は二倍です。ところで，いままでのＳＬＧシリーズで共通の，「百の原則」がここでは通用しません。忠誠度が百でも登用できる可能性は（使う資金とゲームのレベルによりますが）零ではないのです。逆に言えば，敵に優秀な武将を引っ張られる可能性もあります。ただし，自分の領土に隣接している敵国からしか登用はできません。まあ，孔明が中国本土を乱れ飛ぶ「三國志」よりは常識的でしょうが。

武将に褒美を与えることで，その武将の忠誠度は上がります。だいたい100にするのに金200が平均ですが，武将によっては150前後でも忠誠度100になることもあれば，金200を与えても70前後くらいにしかならないこともあります。まあ，120〜130くらいの金を与えて，あまりにも低いよう



▲籠城戦は１日＝１ターン。夜戦がない事に注意。

ならもう50くらい与える程度にしておきましょう。どうせ忠誠度を100にしても，特典はないのですから。

家臣解任。あまり使わないような気もしますが，金の絶対量が不足していて，忠誠度が低い全然役立たずの武将がいるときは思い切って解任してしまいましょう。人生何事も思い切りが肝心。下手に謀叛を起こされては困りものです。

家臣教育は前にも少し述べましたが，文化度の高い国で集中的に行うべきです。教育の対象となる武将は，もう少しで軍師——政治力＋戦闘力が150以上の武将——の能力を持つような武将。または，自分の思い入れの深い武将。軍資金を結構使うので資金不足には気を付けましょう。それに，教育を受ける武将より能力が５以上高い武将がその国にいることが能力アップの条件ですので，どうしても大名自身と自軍で最高の能力を持つ軍師のいる国，つまり本国で行うことが多くなることと思われます。この時には，





▲戦後処理。捕らえた大名は家臣にはできないのである。

一国にいることのできる武将は20人までだということに注意して下さい。

●外交

自分以外の国は全部敵，という考え方では四面楚歌と同じです。時には将来の事も考え，他国と同盟などを結んで妥協しておくのも天下人になるための必要条件です。

婚姻は，実際の戦国時代にも非常に多く行われていた行為です。グンとその国との友好度は高まります。ただし成功すればの話ですが。

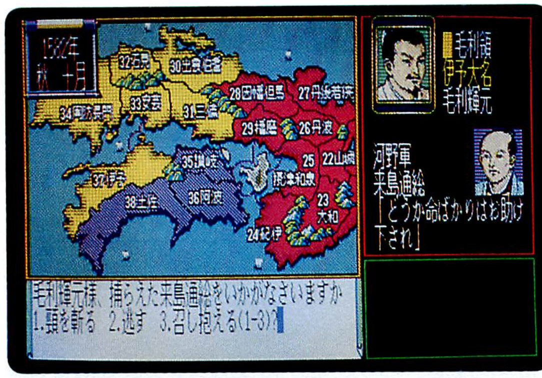
同盟は，他国の大名と12か月間有効の同盟条約を結んで友好関係を深めるものです。しかし，「ジンギスカン」のように，絶対に攻め込まないというわけではありません。逆に，プレイヤーも条約を無視してどんどん攻め込むことはできますが，全ての他国との友好度が下がります。行わない方が無難でしょう。下手に敵を増やす必要はないのです。

脅迫。征服欲の強い人にはこたえられない満足感を与えてくれるコマンドです。もともと歴史に名を残した大人物の統治する国には通用しません。織田信長，徳川家康，上杉謙信などがいい例です。他の大名なら（例えば朝倉氏や鈴木氏など）プレイヤーの国力と兵力次第で屈服する可能性が相当あります。最も低いレベルの屈服で，貢ぎ物を送ってきますし，その上のレベルでは姫をよこしてきます（1国につき一回だけ。当然と言えば当然だが）。そして完全に屈服するとその国そのものがプレイヤーの属領になり，大名をも含めて家臣団はすべて自分の家臣になってしまうのです。「群雄伝」では，お金の入手できる機会があまり多くないので，ある程度自分の勢力が大きくなったら弱小国をいじめて金や兵糧をせびり取るのもおもしろいでしょう（世間では一般にこれを弱いものいじめと呼んでいる）。

貢物。滅多なことではやる必要はなーい。コンピュータごときに屈服する必要はないのです。

逆にもし，コンピュータ側から外交のための使者がきたらどうしましょう。前半のうち，貢物を送ってきたら喜んでもらうべきです。婚姻や同盟も自分のためになると判断したら，どんどん承知しましょう。それ以外の時は・・・すべて捕らえることを試みましょう。成功すれば儲けものです。能力の全然無い武将だったとしても少しは兵力を持っているはず。再編成したあとでも解任はできます。





▲他の武将については選択肢は三つ。逃がすくらいなら斬ってしまえ！

●謀略

「全国版」でもあまり使わなかった謀略。「群雄伝」でもあれば雰囲気が味わえる，という程度のコマンドに過ぎません。戦争工作や混乱なんていうコマンドを使っている暇があったら国力の増強に力を注ぐべきですし，たとえ謀略が成功したとしても意味は殆どありません。暗殺も「全国版」ほど成功率は高くない。ということでこのコマンドは無視してもいいでしょう。たまに，戦争もしていないし，年も変わっていないのにいきなり他国の大名が死亡することがありますが，これは暗殺コマンドによるものでしょう（一回だけ，毛利輝元が殺されたのを見た事がある）。プレイヤーの大名が暗殺によって殺されることはまずない・・・と思うので安心して下さい。

●軍事

領土を増やし，日本統一という野望を実現するためには欠かせないコマンドです。

徴兵は，兵士を新たに雇い入れるコマンドですが，兵士は解雇することができず，戦争でしか減らしていく方法は

△ 戦国群雄伝コラムその１・地元愛 △

夏の高校野球では，特に自分が知っている学校でもないのに地元の県の学校を応援してしまう。それと同様にその大名自身についてはそれほど知らなくても，自分の地元の大名でプレイをしてみたくなるのが普通。名古屋の人なら“織田信長”，新潟の人なら“上杉謙信”というように。

地元の大名がそこそこに強ければ，その大名に日本統一という夢を見せてやるために，張り切ってプレイしたくもなるだろう。もし彼が全国統一していれば，今の日本の首都はここになっていたかも知れないのに……なんてことを考えてみるのも楽しい。

ただ，どうしようもなく弱い大名もいることを忘れてはならない。シナリオ２の里見氏や河野氏がいい例である。彼らの弱さを郷土愛とプレイヤーの腕で補っていくしかない。結局のところ君次第なのである。



▲おこれる者も何とやら……。

ないので（注：いらない武将に兵を預け，その武将を解任するという手もあるが，他国でその武将が雇用されるとみすみす敵国に兵力を与えることになる），国力にあった分だけの兵を雇うのは基本中の基本といえます。また兵士を雇うと民忠誠度が下がるので，民のためになることもちょくちょく行わないと一揆の原因にもなることでしょう。

再編成。これは非常に重要なコマンドです。同じ兵力でも，分配の仕方次第ではかなりの差が出ます。戦闘自身と兵科については，戦争の項目で説明することにして，ここでは数そのものについて，かなり有名である“ランチェスターの第二法則”を提示して一つのアドバイスをしましょう。

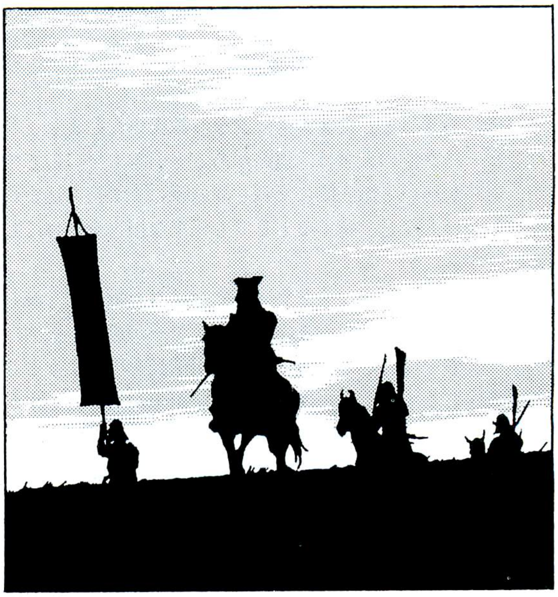
［ランチェスターの第二法則］

攻撃力＝(兵力数)^2×武器性能

例を一つ挙げてみましょう。同じ性能の戦艦がA国に10隻，B国に6隻あり，艦隊戦が起こったとしましょう。性能は同じですから，総合攻撃力はA国艦隊が10×10＝100，B国艦隊が6×6＝36です。どちらかが全滅するまで戦うと，戦力比は100：36ですのでB国艦隊が全滅したときにはA国艦隊は100−36＝64で64の攻撃力を持つだけの戦艦数，つまりルートでひらくと8隻だけ残っていることになります。A国は2隻の損害でB国の戦艦を6隻も沈める事ができるのです。

これと同じ事が「群雄伝」の兵力分配でもいえます。つまり仮に同じ戦闘力の武将がいたとすれば，30ずつの兵力を4人に分けるよりも（総合兵力120，総合攻撃力3600）1人に100の兵力を与えた方が（総合兵力100，総合攻撃力10000）**兵力数は少ないにもかかわらず**攻撃力は上なのです。極端な話，兵力100の武将をたくさん編成するのがベストなのです。

武力の高い武将と大名自身，城主に100ずつ兵士を与え，残りの武将には1ずつの兵士を分配し，戦場に出れるようにはしておきましょう。万が一戦闘に負けたとときも出陣できないで退却するのと比べて，退却できるかどうかの確率がかなり違いますよ。それに，緊急に城主を交代しなければならないとき（例：城主が寿命で死んだり，ヘッドハンティングされたとき）新城主に兵力が配備していないと，やはりすぐに攻められてしまいます。兵力が0でも出陣はできないのですから。

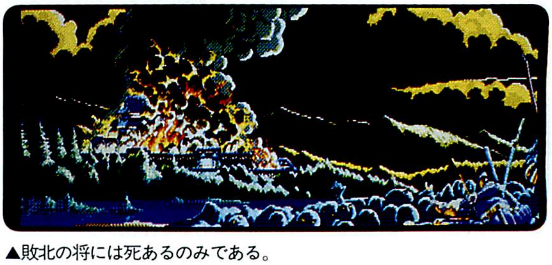


訓練。「全国版」では殆ど意味の無いコマンドでした。しかし「群雄伝」では，1国の金と兵糧の上限が999までなので，どうしても兵力の集中には限界があります（あまり兵を集めすぎると雇いきれなくなる）。ですからできれば「小数精鋭」で攻めたいものです。一回の訓練で40もの行動力を使いますが，それなりの効果がありますし，特に鉄砲隊は訓練度が高ければ高いほど，頻繁に鉄砲攻撃ができますので，鉄砲隊を使うのなら早めに兵力を持たせてどんどん訓練させましょう。

徴兵すると，もちろんその国の兵力は増えますが，コンピュータ側も少しは相手国に対応して兵を雇うようなので，攻める直前までは防衛できるだけの兵力だけ雇って，攻勢をかける月に（もちろん行動力はある程度貯めておくように）ガバッと雇っていきなり攻め込めば，不意打ちできるかも知れません。情報コマンドで敵の国を調べておくのは当然です。

いつ攻勢をかけるのがいいのでしょう？人により様々な意見はあると思いますが，筆者は少なくとも9月以降をおすすめします。説明書では2月と8月はやめるべきだ（俸禄支給の問題があるため），とありますが金は無くても戦争できないことはないので，9月以降ならいつでも何とかなるでしょう。

しかし，なんにしても一揆がおきても国力が減るだけで他に影響はありませんので，多少の無理をしてもなんとかなってしまいます。


▲敗北の将には死あるのみである。

●ブービートラップ（まぬけ者のわな）

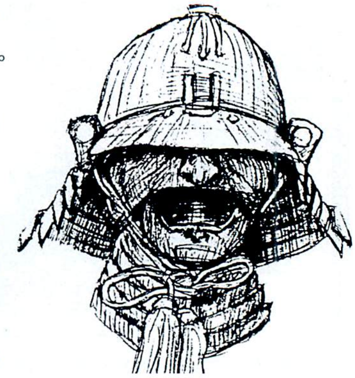
最後にちょっとしたテクニックをお教えいたしましょう。コンピュータ側の大名は，退路があると引きも早いのですが，退路が無いと徹底的に交戦し籠城戦にまで持ち込まれることがほとんど。勝てるとしても相当な損害を受けてしまいます。

こんな時は「ブービートラップ」をはり，敵をせん滅しましょう。例をあげてみます。プレイヤーが遠江，三河，信濃，美濃を保有して尾張にいる織田信長を攻めようとしたと仮定します。信長には尾張にしか領土が無いのですから普通の攻め方では徹底交戦するでしょう。そこで，

①三河で兵力を集め，武将を10人までにする。そして兵力と兵糧の数を同じにする。

②全兵力で，全ての金と兵糧を持って三河から尾張に攻め込みます。三河が空白地になりますが放っておきます。

③織田軍は殆どが三河に退却するでしょう。しかし，三河には金も米もないのです。兵力「1」でも，兵糧切れで勝てて，**かつ全員を捕虜にできます。**



この方法はいろいろと注意が必要です。空白地になる領土には何も残さないで攻め込むこと，2月と8月には行わないこと（収税が間にはいる可能性がある），空白地になる国に他国が侵入できないような状態でないと実行できないこと，などなどです。しかし，この方法を使えば(大名自身がいなくても）ほとんどの武将を殺さず捕虜にできるので非常に有効な手段だと思います。

また，優秀な武将に多くの兵力がいるとなかなか攻撃しにくい事もあるでしょう。そこで，全然使えない武将に「1」ずつ兵力を持たせ，敵に全員を捕まえさせます。コンピュータ側は，全武将にある程度の兵力を持たせる癖があるので，少しは優秀な武将の兵力が減ります。それに，兵力は数多くの武将に分散していた方が，こちらとしても叩き易いものです。

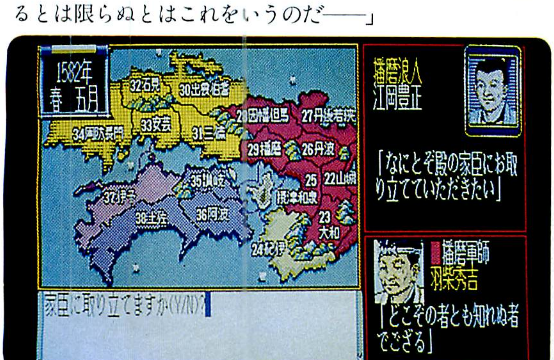
戦闘にて

いよいよ「群雄伝」の注目点の一つである戦闘についてです。ここでは，攻め込む準備から戦後処理までを順序だてて説明していきます。

◉戦闘準備

よく「完全な勝利をおさめるためには，敵の戦力の三倍で攻めよ」という言葉を耳にします。しかし，以下の孫子の言葉にもある通り，「不敗」の態勢は作れても「必勝」の態勢はできません。

「――誰にも打ち勝つことのできない態勢を作るのは味方のことであるが，誰もが勝機を見いだせるかどうかは敵側の態勢いかんにかかっている。したがって，どんな戦上手でも不敗の態勢を固めることはできても，必勝の条件までは作り出せない。勝利は知れていても，しかし必ず勝てるとは限らぬとはこれをいうのだ――」



▲浪人の仕官。その国に軍師がいれば助言をしてくれるから，その言葉で採用・不採用を決定するのも一つの手。

また孫子では，戦力と戦い方についても次のように述べています。

「――そこで戦争のしかたの原則としては，
十倍の兵力なら敵を包囲し，五倍の兵力なら敵を攻撃し，
二倍であれば敵を分断し，互角の兵力なら勇戦し，
劣勢の兵力なら退却し，力が及ばなければ隠れる。
小勢なのに強気ばかりで戦いを挑めば，あたら敵の大部隊のとりこになるだけである――」

まあ，「群雄伝」では十倍もの兵力は必要ありませんし，第一そんなに兵は雇えないでしょう。戦い方や武将の質などにもよりますが，戦闘後に残った兵力で占領地を守れるかどうかも考えた上では，少なくて二倍，普通にいって三倍程度の戦力があれば楽に勝てることでしょう。

前にも述べた通り，「ランチェスターの法則」をフルに利用するためには，優秀な武将に兵をためる必要があります。再編成コマンドなどを使ってそのように編成し直します。兵力「1」の武将も戦後の占領地統括には必要ですから，何人か出陣させましょう。

そして，総大将の選択です。なにしろ，戦闘では総大将が死ぬか敵に捕まると負けになってしまいますし，勝利の後では占領地の城主は戦闘時の総大将になります。戦後処理の一つである「捕虜の忠誠度を上げるために褒美を与える」とき，城主の行動力が必要になるので総大将はある程度行動力が貯っていて，かつ政治力が高いのが最低限の必要条件になります。

けれども，政治力さえ高ければいいのでしょうか？答えはＮＯです。下手に戦闘力の低い武将を総大将にすると，

敵にそこをつけこまれて集中攻撃を受け，あっという間に総大将が捕まる危険性があります。ですから充分な戦闘力も必要になるのです。

つまり，総大将に一番適しているのは，政治力も戦闘力も高い「軍師」能力を持つ武将であることが結論づけられます。

各武将には「騎馬」「鉄砲」「足軽」の兵科が割り当てられています。筆者がおすすめするのは「騎馬」隊です。確かに戦国時代は，戦闘では騎馬が時代遅れになり，鉄砲が主役になった事で知られています。しかし，鉄砲による攻撃は絶大的な攻撃力は持ちますが，相手武将を殺してしまう可能性が非常に高いのです。一度死んだ武将はそのプレイ中には二度と生き返りません。取り返しがつかないのです。自分の国が攻められたときの防衛戦では，そんなことはおかまい無しですから構いませんが，こちらが攻めていくときは「武将の確保」も目的の一つなので，なるべく生かして捕らえたいものです。ですから，「騎馬」が最重要な兵科になるのです。けれども，やっぱり攻撃力の大きさは魅力的です。一部隊程度は連れて行ったほうがいいでしょう。

「足軽」はよほど優秀な武将でない限り，“伏兵”攻撃は失敗してしまいます。しかし，「鉄砲」隊よりは機動力があり，城の城壁も登れるので（注：騎馬隊は登れない）それなりの数は用意したほうがいいでしょう。

持参する兵糧はできるだけ多く，できれば兵士と同じ数だけ持てるようにして下さい。短期決戦を常とすべしですが，何が起こるかわかりませんので。金も，戦後褒美を与える際に必要になるので，多めに持っていった方がよいようです。しかし，敵の国もしこたま金を貯め込んでいるようなら（1国の上限は999なので），敵の持ち金と攻め込む際に持っていく金の総額が999になるようにしておけば無駄になりません。

◉勝利条件

攻め込む前にもう一度勝利条件を確認してみましょう。

①**兵糧切れ**：1日当り，総兵士数の30分の1を消費します。もし，翌日分の兵糧がなくなると負けになってしまいます。籠城戦だろうと野戦だろうと1日あたりの消費量は同じです。

②**総大将，城主部隊の全滅**：攻撃側なら総大将，防御側なら城主の部隊が全滅してしまうと，他の部隊がどんなに健在でも負けになってしまいます。

③**総退却**：総大将や城主が隣国への退却を選択した場合，全ての部隊が退却した事になります。

④**時間切れ**：1か月＝30日経過してしまうと攻撃側の負けになってしまいます。

◉戦闘・・・野戦

「足軽」は伏兵攻撃，「鉄砲」隊には鉄砲攻撃という特殊な攻撃ができます。けれども，筆者は夜襲を第一の戦術としておすすめします。上の2通りの攻撃はどちらもまず敵に接して，次のターンに攻撃できます。しかし，敵に接するターンの際に鉄砲隊は攻撃されてしまいますし（通常攻撃では鉄砲隊は弱い），伏兵移動はまず滅多に成功しません。ならば，夜間だけに行える夜襲をどんどん行うべきです。これは，夜間に敵のいる場所に移動しようとすると自動的に戦闘になるというものです。これなら敵接触→攻撃という2ステップをふまずに済みます。マニュアルには明記されていませんが，夜襲効果もあるようです。さらに一つの敵部隊に集中攻撃を行えば，1日に2～3人の割合ですが，確実に相手を殺さず捕虜にできます。相手の兵力が多いようなら，鉄砲隊の鉄砲攻撃や突撃である程度兵力を減らしておけば完璧でしょう。

できれば，直接敵の城主を攻撃したいものですが，たいてい他の部隊に囲まれていたりして容易には近づけません。夜襲を何度も繰り返して少しずつ武将の壁を取り外すのと同時に，失敗を覚悟で伏兵移動して敵に気付かれないように城主に近付け，総攻撃します。また，城の防御力が高いようなら，少しでも防御効果の高いところから攻撃を仕掛けるなど工夫して損害を抑えるようにして下さい。

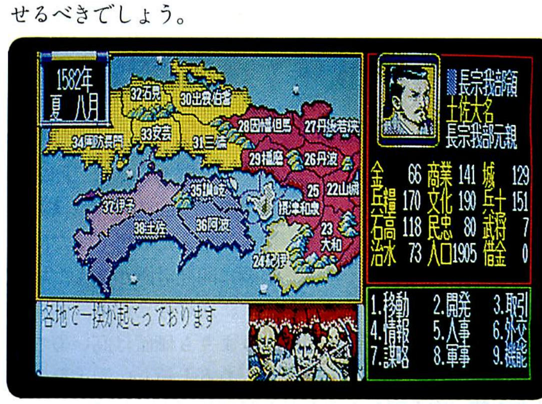
もし，優秀な武将の確保を第一の目標として攻め込んだのであれば，夜襲を何度も繰り返してはじめにお目あての武将達を確保し，その後に城主への攻撃を始めましょう。一つ注意しなければならないのは，城主に対して夜襲できる位置に味方部隊がいると，敵は別のリアクション（撤退や籠城）をとる可能性があることです。

突撃もできれば避けた方が無難でしょう。相手が殆ど死んでしまいます。

◉戦闘・・・籠城戦

防御側の選択次第では，籠城戦に突入します。籠城戦では1ターンが1日と時間の経過が早く，なおかつ夜が無いので夜襲ができません。時間の経過が早いということは，時間切れによって攻撃側が負ける可能性が高くなるということです。つまり大体は籠城戦は攻撃側にとって非常に不利な戦いとなります。

まず，門を壊さねば城の内部には突入できません。「開門」コマンドで門を開けますが，より兵士の多い方が，またより戦闘力が高い武将の方が効果が高いのです。ですからそういう武将を選んで開門させて一刻も早く門を開けさせるべきでしょう。



▲一揆。他にも突発的イベントは数多くある。

入口が２か所以上ある城では，全ての入口を封鎖したり進行ルートにするなどして敵の城外への脱出を防ぐべきです。敵の城主が城の外に出てしまうと，ほとんど時間切れで負けてしまいます。

城主が騎馬隊なら問題はないのですが，足軽や鉄砲隊だと城壁を乗り越えて逃げてしまう場合があるので，そのことも頭に入れておきましょう。

本丸の周囲は，大抵あまりスペースがないので，小数部隊が本丸に陣取る城主と戦うことになりますが，城の防御力がそこそこにあると被害が甚大になります。こんな時は思い切って突撃してしまうのです。突撃してしまえばどうやら城の防御力も無効になるようです。城主(大名)が死んでしまう可能性があるのですがこの場合はしかたないでしょう。

最後に・・・籠城戦は時間との勝負です。鉄砲隊など足の遅い部隊は後ろの方に配備して，邪魔にならないようにしましょう。

◉戦後処理

戦闘に勝利すると，捕まえた武将についての処置が行われます。基本的には全員を召し抱えるべきでしょう。しかし，自軍の武将との合計数が20を越える場合には，決断を下さねばなりません。もちろん，役立たずの武将を斬るなり逃がすなりすべきですが，顔と名前だけではその武将がどんな能力を持っているかはほとんどわかりません。そこでそういう時に迷わないよう，事前に情報コマンドなどで敵側武将の能力を確認しておくことが必要になります。

大名を捕まえた場合，召し抱えることはできませんから斬るか逃がすかどちらかしか選べません。大名が死ぬと，配下の武将の忠誠度が下がるのは敵も同じなので，是非あの世に逝ってもらいましょう。

「孫子」に教えられること

今まで，あちこちで中国の兵法書「孫子」からの言葉を引用してきました。「孫子」には本当にいろいろなことを教えられます。ここでは「群雄伝」で通用しそうな言葉をいくつか例示しておきたいと思います。

◇「――全軍団を敵の出方にうまく対応して決して負けることのないようにさせるには，変化に応じて処置する奇法と定石どおりの正法の使い分けができなくてはいけない。

およそ戦いは敵と対立するときは正規の作戦で会戦し，敵を破るときは奇襲でうち勝つのである――」

◇「――敵が必ずはせつけてくるような所に進撃し，敵の思いもよらぬ所に急進する。(中略)攻撃したからには必ず奪取するというのは，敵の守っていない所を攻撃するからである。守備にまわって必ず守り抜くのは，敵の攻撃しない所を守っているからだ――」

具体的に「群雄伝」では，このように解釈するといいでしょう。普段は，敵に攻められないくらいの戦力を絶えず保有しておき，いざとなったら一挙に徴兵して攻める(前述)。大国と敵対するときは，必ずどこかに兵力の少ない国がある，そこから攻め込むべきだ。

◇「――戦争の態勢は水の形のようなものだ。水の流れは高い所を避けて低い所へと流れていく。軍の態勢も，充実した敵を避けて，相手の手薄な所を攻撃していくのだ―」

これも前と同じですね。

◇「――兵士の数が多ければ，それでよいというものではない。やたらに猛進せず，自軍の戦力を集中し敵情の把握につとめれば充分勝利できる――」

これはもう注釈の必要はありませんね。言葉どおりです。

全国統一への道

さーていよいよ全国統一のための方法の伝授へと参りましょう。本文中では「群雄伝」の主人公織田信長（シナリオ１）を例に挙げます。

［Step 1］安全国の確保

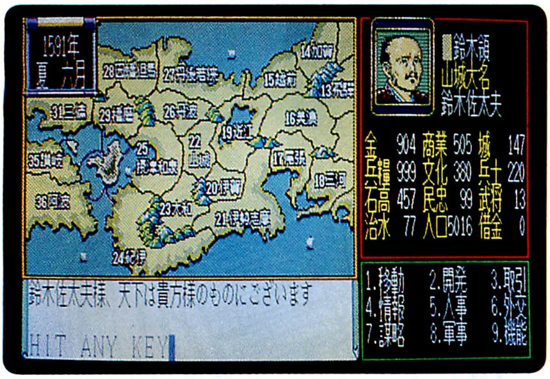
開発は，一度行えば災害などがない限り，年に二回プレイヤーに収税をもたらしてくれます。一回開発すればその分だけずーっと後まで収穫が増え，増えた収穫でまた開発ができる・・・と考えれば，順調に開発計画が進んだ場合，乗数的に収穫は増加していきます。逆に考えれば，開発初期の金100のほうが後半の金100よりも価値は高いのです。

そういうわけで，もし安全国があると新しい領土を手に入れた際，安全国から金などを運び新領土の開発に使うことなどができるので，非常に進行が楽になります。そのためにも安全国の確保は第一目標となるわけです。

「全国版」と異なり，敵の国とまったく接していない『安全国』は，完全な安全国ではありません。なぜなら城主やその配下の武将が，謀叛を起こす可能性があるからです。それでも敵の国と接している『前線国』よりは安全です。

織田信長の場合，本国の尾張を安全国にするためには三河・美濃・伊勢志摩の三国を取る必要があります。すなわち信長にとっては，この三国を自分の領土にすることが全国統一への第一歩になるのです。

さて，攻め方や基本戦略には人によりいろいろな方法があるでしょう。筆者は極端な慎重論を推薦します。よく，攻略法などでは何がなんでも早いうちに複数国を手に入れ



▲ついに天下を統一!

ろ，という内容の記事を目にします。確かにそれもよい方法の一つです。しかし，「戦争とは国家の大事であって国民の死活がきまり」，また「国が滅んでしまえばそれまでであり，死者は再び生き返ることができない」のです。無理な速攻戦は，どこかできっとつまずきを生じることでしょう。それに初心者にとって速攻戦というものは，そうたやすくできることではありませんし，リセットボタンのお世話に何度もなるのは好ましいことではありません。人生にリセット・再スタートはないのですから。

そういうわけで，国自体がそこそこに裕福な信長の場合，さらにその利点が拡大するように，1560年度は，8月までがひたすら開墾と治水工事，それ以降は町投資に力を注ぎます。再編成を行って鉄砲隊に兵を集め，訓練をさせておくのもいいでしょう。また，万が一のため徴兵を1回ぐらいはしておいたほうが無難です。暇があれば外交で徳川家康と同盟を結んでおくのもよい考えです。

さて，年度も変わり国力もかなりつき徴兵の裏付けができたでしょう。もし，斉藤義龍が寿命で死んでいたらしめたもの。今年のうちに早速美濃攻めを開始します。ひょっとすると，忠誠度の低い武将達が寝返ってくるかもしれないし，少なくとも義龍の分の兵力は確実に減っているからです。9月になるまではなるべく行動力を貯めます。そのためにも，開発は治水工事程度に抑えておくべきでしょう。美濃から人材を登用し，相手の力を低下させるのも基本中の基本。

9月が過ぎ，行動力が貯まったら初めに隣国三国の情報を入手し，相手の兵力を確認します。そして，三河・伊勢志摩に攻められない程度の兵力＋美濃の兵力×2くらいの兵士数になるよう徴兵します。そしてできれば徴兵した月に美濃に攻め込みます。そのためにも，美濃侵攻の武将はあらかじめ決めておき，それ以外の武将で徴兵を行って彼ら自身の行動力を節約することも必要でしょう。

美濃攻めが終了したら，柴田勝家のような軍師に城主を任せ，情報を得て他国に攻められないぐらいの兵力を美濃に残し，残りは尾張に引き揚げます。同じように伊勢志摩・三河と取っていけば，尾張の国は安全国になります。

もし，斉藤義龍が死ななかったり美濃に他の国が攻め込んだりしたり，自分の隣接国に変化があったときはそれに応じた動きを取ればいいのです。例えば，美濃に武田が攻め込んで来たらそこの情報を得て，倒せそうな兵力なら同じように攻め込みます。無理なら，伊勢志摩など他の地域に目を向けます。

それに何もいきなり2年目で領土拡張を始める必要はありません。(よほどゲームレベルが高くない限り)。2・3年程度では四面楚歌になるような状況はまず起こりえません。知人に「遅いじゃーん」と言われたらこう言い返してやればいいのです。「実際の信長だって美濃1国をとるのに7年もかかってるんだよーん」と。3年くらいひたすら国力の増強とヘッド・ハンティング（＝人材登用）のみを行えば，後々の展開がかえって楽になるかも知れません。

信長以外の大名を担当しても，だいたいこんな方法で大丈夫でしょう。しかし，初期の国力がどうしようもない国もないことはないのです。例えば，能登の畠山や飛騨の姉小路などです。こんな場合や，そばにとてもおいしい国（国力的に，また人材的にという意味で）のある場合は，8月までひたすら行動力を貯め，9月の収税には100％の搾取を行い，ひたすら徴兵して全兵力で他の国(おいしい国)に攻め込んで，自分の国を捨ててでもその国を取り，新しい本拠地にしてしまうのも一つの手です(騎馬民族みたい…)。

[Step 2]端を抑える

毛利氏や里見氏，北条氏などのように，地図の端に位置する大名ならいいのですが，そうでないときは侵攻ルートを決める必要があります。いや，別に西と東を一度に攻めてもいいんですよ。けれども，やっぱり人材・資金などの事を考えると，どちらか一方に絞っておいたほうが無難なんですよね。基本的な戦線が1本で済むので戦力も集中できますから。自分の西と東に位置する国の数を数え，少ない方から攻め込んでいくべきでしょう。信長なら東ですね。

面倒くさいでしょうが，なるべくならいっさい委任はせずに自分で開発し輸送するべきでしょう。「全国版」ほどコンピュータは開発をしてくれません。

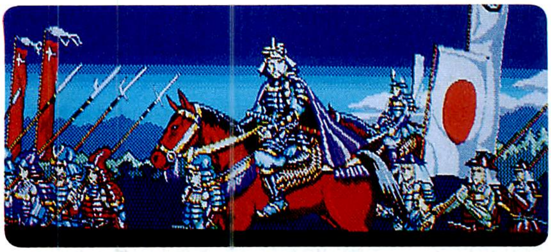
安全国が増えてくると，とても全ての国の城主を軍師にする訳にはいきません。軍師がいない国も出てくるでしょう。こういう国の城主には，次の二つの条件を満たしているものを任命しましょう。

①政治力が50以上の者

②魅力の高いもの

政治力が50あれば，なんとか治水工事を含めた全ての開発コマンドが使えますし（政治力が50に満たないと治水工事ができない)，魅力が高ければその国での人材登用が楽になるからです。できれば野望が低いとなお良いですね。城主自身には70前後の兵力を持たせ，他の武将には「1」ずつにします。これは謀叛対策のためです。城主自身が裏切ったら，即攻め込むか外交で屈服させれば良いのですから。

この段階までくれば，どんな大名でもだいたい同じでしょう。寿命の短い大名なら死ぬ直前は金を貯めておき，死んだ年「喪に服する」という理由でどこへも攻め込まず，忠誠度を上げることに専念しましょう。



▲但し，どの大名で統一しても信長が出てくるのは少し悲しい気もする。なお，エンディングはこの1カットのみではなく数カットがスクロール・アニメーションするのだ。



［Step 3］統一に向けて

端を抑えて，戦線を完璧に1本にできたら後はもう「時の流れに身を任せて」進軍です。前に述べた基本的な事を守っていれば必ず勝てます。もう人材も腐るほどいるでしょうから（もちろん事前調査は必要ですが），必要ない武将はどんどん“斬って”しまいましょう。

「全国版」なら（こればっかり・・・）一揆の発生した国があったらすぐに攻め込みましょう，ということですが，一揆は起きてもどこで起こったのかはわかりません。謀叛が起これば兵力の減少はもちろんのこと，金・兵糧も半分に減るので兵糧攻めも可能です。念のために，前線国のすぐ後ろの安全国は，少々多めに兵力を雇っておいて，万が一の事態に備えましょう。

もともと，人口が少なく国力を上げてもあまり意味が無く，輸送ルートにもなってない国は，いっそのこと委任してしまうのが手です。その時は，その国の旧城主かその一族に任せるのがせめてもの情けですよ（ゲームそのものには何の意味もないが，やっぱり感情移入ということがあるでしょう）。

大国を相手にするときは，できるだけ各個撃破を常として（あのナポレオンが好んだ戦法）戦うべきです。それでも相手の戦力がたまり過ぎて，なかなか攻めにくくなるかもしれません。その時は，盛んにその国からの人材を登用し，戦力を低下させましょう。攻めるのはそれからでも充分です。

また，地図をよく見て，前線を崩すような攻撃はつつしんで下さい。四国や中国地方では，特に国境が入り組んでいるので，気が付いてみたら安全国に敵が攻め込んでいた，という事のないようにしてください。

後半になると，なにかと全ての行動が雑になりがちです。再編成をして城主の兵力を“0”にしてしまったり，城主の行動力を使い切ってしまうことが，ややもすればありがちです。注意一秒けが一生。

後は，全国制覇に向けてひたすら前進するのみです。

終わりに

とりあえず，「群雄伝・症候群」の一患者である私の記述はここまでであります。他にもいろいろな方法・手段はあるでしょうし，全然逆の考え方をしている人がいるかも知れません。

それはそれでよいのです。十人十色の攻略法があり，それをまたたくさんの人が個々に考えて実行する，または自分自身の作戦でプレイする。いくらでも解き方(?)のあるのがＳＬＧの良さですし，本当はそれよりもゲームが終わるまでの過程を楽しむのがＳＬＧの楽しみ方なのですから。

「群雄伝」に限って言えば，4人までのマルチプレイが出来るので，シナリオ1では好きな大名を選んで戦国の時代を楽しみ，シナリオ2では反信長勢力を担当して，みんなで打倒信長を目指すなんていう楽しみ方もできます。

本当に奥の深い戦国シミュレーションゲーム，それが

「信長の野望・戦国群雄伝」

なのです。

――終――

あーやっと終わった。今度は斉藤氏で挑戦だー

各国武将の初期設定値，野戦・籠城戦地図

各国の武将の初期設定の値，そして野戦および籠城戦の時の地図の一覧表です。特に籠城戦地図は，攻める際の目安になるでしょう。例えば，相模を攻めるには，正攻法だと相当の兵力が必要になることでしょう（さすがは小田原城）。なお，武将の設定値は，空白部分の所がありますが，そこやシナリオ2のデータに関しては自分でゲームを進めながら埋めていって下さいね。

上杉謙信

1.〔上杉謙信〕金197兵糧210石高165治水78商業134文化252民忠89人口3770城200兵士145

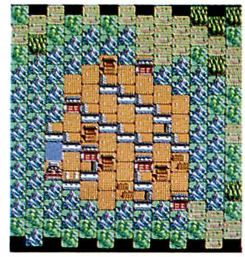
	年齢	政治	戦闘	兵科
上杉謙信	30	–	–	騎
上杉景信		67	31	騎
長尾政景	35		60	足
宇佐美定満	67	75		騎
直江景綱		79	41	足
柿崎景家	40		76	騎
斉藤朝信		31		騎

㊐

野戦

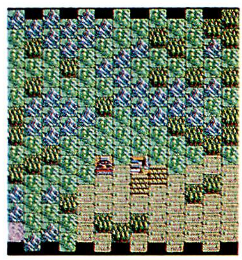


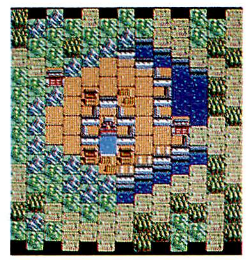
籠城戦



2.〔北条高広〕金146兵糧160石高179治水70商業107文化202民忠81人口2850城114兵士109

	年齢	政治	戦闘	兵科
北条高広	47		54	足
北条景広		47	39	足
河田長親	45		46	騎
本庄繁長	21	45		騎
本庄秀綱	23		40	騎
色部勝長		31	33	騎
吉江景資	33	29		鉄



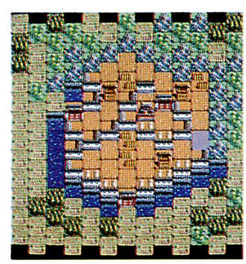


北条氏康

3.〔北条氏照〕金154兵糧170石高183治水67商業138文化208民忠65人口4172城183兵士103

	年齢	政治	戦闘	兵科
北条氏照	20	57		騎
北条氏邦	19		58	騎
遠山綱景		50		足
上田憲定	39		27	足
大道寺政繁		26		足
成田氏長	39		33	鉄



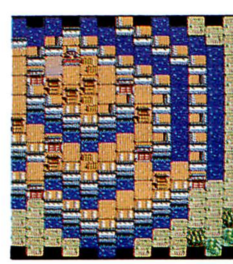


7.〔北条氏康〕金187兵糧191石高145治水75商業172文化260民忠72人口1400城550兵士125

	年齢	政治	戦闘	兵科
北条氏康	45	–	–	騎
北条氏政		74	56	騎
北条綱成	45		83	騎
狩野泰光		30		足
松田憲秀	15		43	鉄
風魔小太郎	21	11		足

㊐

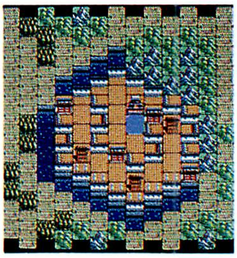




北条氏康

8.〔北条氏規〕金131兵糧133石高75治水66商業135文化188民忠59人口602城109兵士82

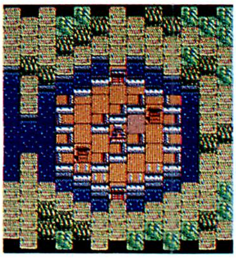
	年齢	政治	戦闘	兵科
北条氏規	15	39		騎
松田康長	23		24	足
清水康英		33		鉄
笠原美作守	45		38	足
板部岡江雪斎		71		足
北条氏繁	24		68	騎

里見義堯

4.〔里見義尭〕金129兵糧134石高115治水59商業66文化179民忠86人口2340城105兵士88

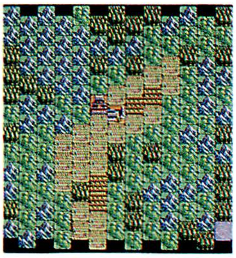
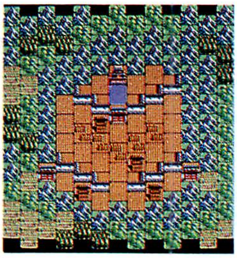
	年齢	政治	戦闘	兵科
里見義尭	48	—	—	騎
里見義弘		64		騎
里見義頼	22	46	48	騎
正木憲時	29		25	足
正木時忠		63		足

武田信玄

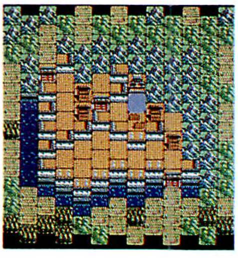
5.〔山県昌景〕金148兵糧63石高149治水76商業142文化197民忠76人口3060城142兵士131

	年齢	政治	戦闘	兵科	
山県昌景	36	82		騎	(軍)
高坂昌信	33	88	80	騎	(軍)
内藤昌豊	34			騎	(軍)
馬場信房		76	74	騎	(軍)
真田幸隆	47		57	足	
木曽義昌		63	52	騎	
秋山信友		50		騎	

6.〔武田信玄〕金201兵糧208石高119治水85商業177文化245民忠84人口1355城154兵士159

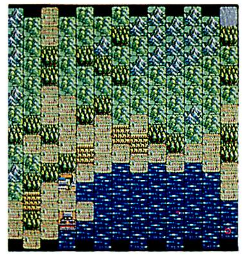
	年齢	政治	戦闘	兵科	
武田信玄	39	—	—	騎	
武田信繁	35	79		騎	(軍)
武田信廉		46	55	騎	
武田勝頼	14		73	騎	
山本勘助	60	90		足	(軍)
小山田信茂		62	6	騎	
穴山信君	28			騎	
武田義信	25		76	騎	

今川義元

9.〔今川義元〕金183兵糧184石高133治水73商業170文化256民忠75人口1085城179兵士118

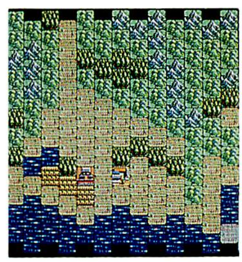
	年齢	政治	戦闘	兵科
今川義元	41	―	―	騎
今川氏真	22	15		騎
由比正信	49		28	足
葛山氏元		27		騎
興津清房	28	43	22	足
萩清誉	32		32	鉄





10.〔朝比奈泰朝〕金150兵糧154石高106治水66商業136文化206民忠69人口1845城166兵士94

	年齢	政治	戦闘	兵科
朝比奈泰朝	31	70	54	騎
松井宗信	49	45	26	足
天野景貫	34		42	足
岡部元信		31		騎
小笠原氏清	26		36	騎
飯尾連竜	35			足

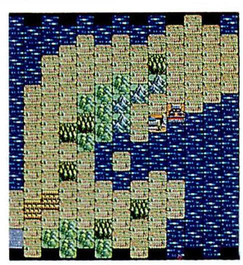


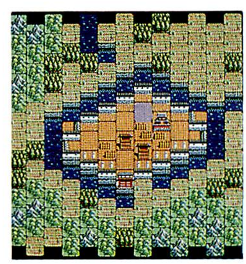


畠山義綱

11.〔畠山義綱〕金77兵糧84石高93治水31商業70文化152民忠49人口660城148兵士79

	年齢	政治	戦闘	兵科
畠山義綱	23	―	―	騎
長続連	38		23	足
笠松但馬守	30	28		足
遊佐続光		65		足





神保長職

12.〔神保長職〕金127兵糧135石高141治水53商業78文化172民忠61人口1345城162兵士96

	年齢	政治	戦闘	兵科
神保長職	35	―	―	騎
神保長住		46	43	騎
神保長城	13			騎
小島職鎮	28	76	23	足
神保覚広			42	足

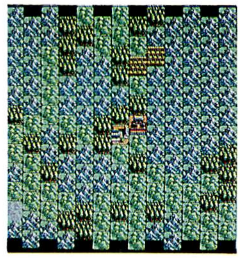
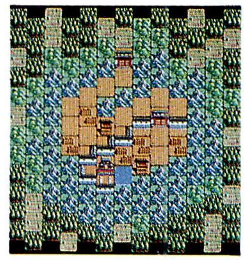




姉小路良頼

13.〔姉小路良頼〕金70兵糧73石高70治水61商業93文化165民忠63人口511城70兵士85

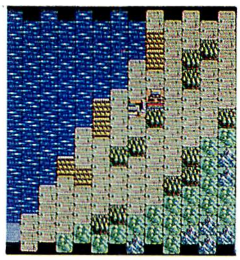
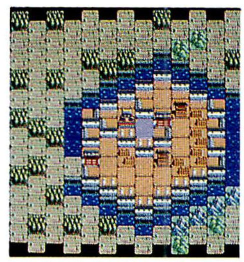
	年齢	政治	戦闘	兵科
姉小路良頼	43	—	—	騎
姉小路頼綱	20	77		騎
三木顕綱			40	足
三木国綱	20	58		足

本願寺光佐

14.〔本願寺光佐〕金137兵糧145石高134治水52商業106文化135民忠84人口1089城137兵士109

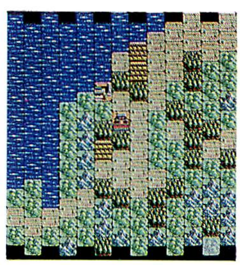
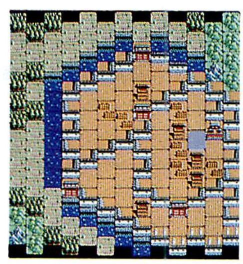
	年齢	政治	戦闘	兵科
本願寺光佐	17	—	—	足
下間頼廉	23	61		鉄
下間頼竜	21			鉄
下間頼照			65	鉄
七里頼周	24	73	52	鉄

朝倉義景

15.〔朝倉義景〕金179兵糧181石高175治水71商業148文化237民忠69人口1665城175兵士119

	年齢	政治	戦闘	兵科
朝倉義景	27	—	—	騎
朝倉景健	23	42		騎
朝倉景鏡		57	50	騎
堀江景実	65			足
溝江長逸		32	28	足
朝倉景連	34	62		鉄

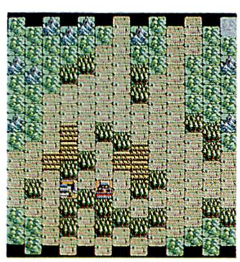
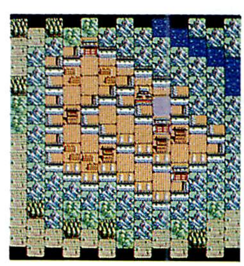



斉藤義竜

16.〔斉藤義竜〕金135兵糧148石高186治水36商業86文化135民忠51人口2430城269兵士119

	年齢	政治	戦闘	兵科
斉藤義竜	33	—	—	騎
斉藤竜興	12	48		騎
稲葉一鉄		71	73	鉄
氏家卜全	34			足
安藤守就	33	75	63	足
竹中半兵衛		85		足

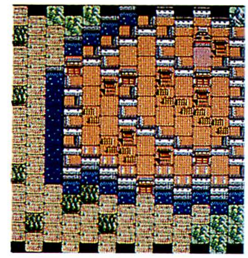
㊗軍

織田信長

17.〔織田信長〕金205兵糧200石高199治水80商業197文化288民忠81人口2230城163兵士120

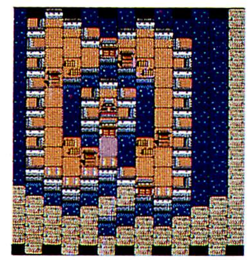
	年齢	政治	戦闘	兵科	
織田信長	26	–	–	騎	
柴田勝家	35	67		騎	㊖
佐久間信盛	33	70	54	鉄	
丹羽長秀		72		足	
滝川一益			79	足	
羽柴秀吉	24	95		足	㊖
前田利家	22		70	鉄	

徳川家康

18.〔徳川家康〕金162兵糧168石高137治水76商業166文化278民忠86人口1845城140兵士121

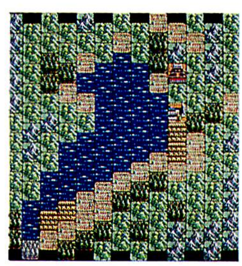
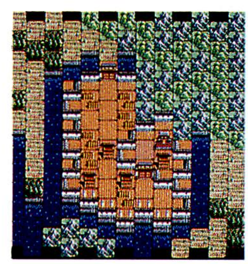
	年齢	政治	戦闘	兵科
徳川家康	18	–	–	騎
石川数正	28	81	50	足
酒井忠次			58	足
榊原康政	12			足
本多忠勝	12		84	騎
服部半蔵		20		足
鳥居元忠	21	61	69	鉄

浅井長政

19.〔浅井長政〕金175兵糧180石高168治水61商業148文化228民忠68人口3000城170兵士122

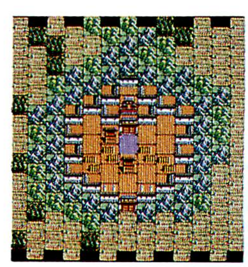
	年齢	政治	戦闘	兵科
浅井長政	15	–	–	騎
磯野員昌	25	47	26	足
海北綱親		32	71	騎
赤尾清綱	31			鉄
雨森弥兵衛		29		騎
上坂貞信		28	29	足

六角義賢

20.〔六角義賢〕金133兵糧139石高112治水42商業106文化180民忠56人口665城135兵士94

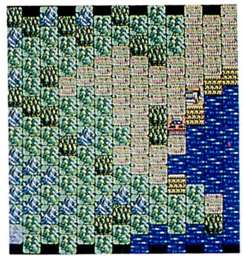
	年齢	政治	戦闘	兵科
六角義賢	39	–	–	騎
六角義治	15	41	30	騎
後藤賢豊	35		35	足
三雲成持		43		足
蒲生定秀	52		41	鉄

北畑具教

21.〔北畠具教〕金144兵糧143石高137治水76商業142文化240民忠75人口2900城123兵士103

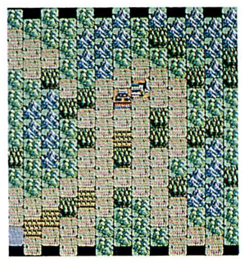
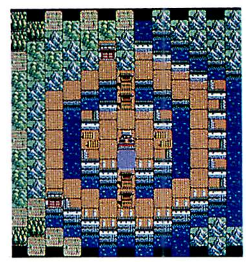
	年齢	政治	戦闘	兵科
北畠具教	32	−	−	騎
北畠具房	13		28	騎
北畠政成	30	70	72	騎
鳥屋尾石見守		73		足
奥山常陸介			27	足
木造具政	29	57		鉄




足利義輝

22.〔足利義輝〕金225兵糧184石高119治水48商業259文化359民忠68人口3655城126兵士99

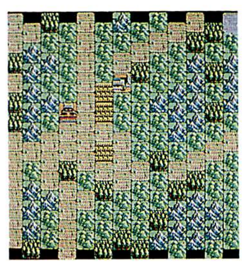
	年齢	政治	戦闘	兵科	
足利義輝	24	−	−	騎	
細川藤孝	26	80	71	騎	(軍)
京極高吉	52			足	
和田維政		59	52	鉄	
柳沢元政		34		鉄	

三好長慶

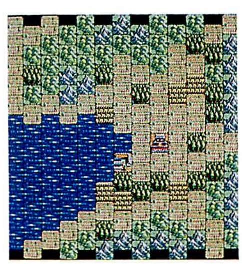
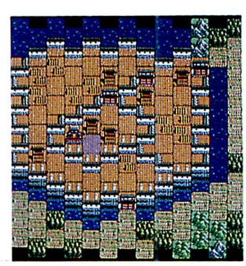
23.〔松永久秀〕金140兵糧141石高160治水51商業112文化211民忠60人口2050城133兵士96

	年齢	政治	戦闘	兵科	
松永久秀	50	86	76	騎	(軍)
松永久通			48	騎	
岡国高	25	33		足	
奥田忠高			29	足	
高山友照	29	53		鉄	




25.〔三好長慶〕金211兵糧204石高208治水63商業229文化329民忠75人口4693城175兵士136

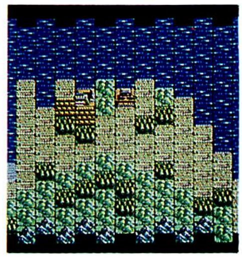
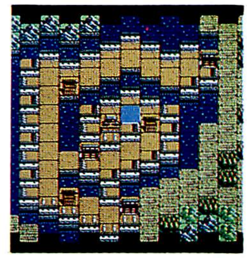
	年齢	政治	戦闘	兵科
三好長慶	37	−	−	騎
伊丹親興	27	40	35	足
三好義興	18		49	騎
三好長逸		64		騎
三好政康		58		騎
池田勝正	14		30	鉄

三好長慶

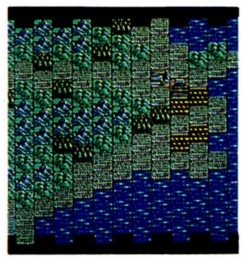
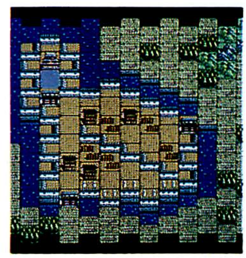
35.〔十河一存〕金105兵糧109石高91治水48商業145文化192民忠57人口1485城84兵士75

	年齢	政治	戦闘	兵科
十河一存	31	64	69	騎
岩成友通	31			騎
三好義継		50	61	足
安宅冬康			39	鉄

36.〔三好義賢〕金100兵糧105石高107治水43商業112文化180民忠56人口1575城95兵士78

	年齢	政治	戦闘	兵科
三好義賢	33	77	72	騎
篠原長房	28			足
香川元景		44		鉄
細川真之	32		21	足

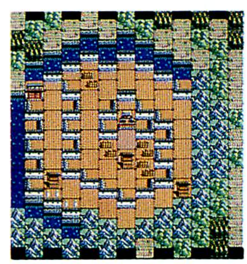



鈴木佐太夫

24.〔鈴木佐太夫〕金90兵糧94石高90治水43商業100文化188民忠58人口2110城90兵士89

	年齢	政治	戦闘	兵科
鈴木佐太夫	36	－	－	鉄
鈴木重朝	18			鉄
鈴木重秀	15		84	鉄
岡吉正		14		足

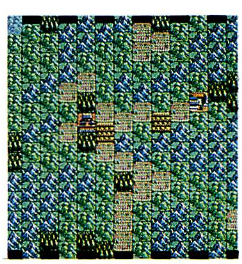
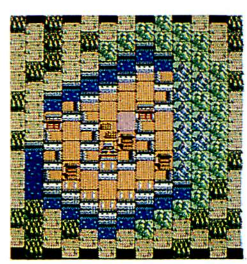
(軍)

波多野秀治

26.〔波多野秀治〕金84兵糧84石高109治水29商業70文化149民忠51人口1400城150兵士85

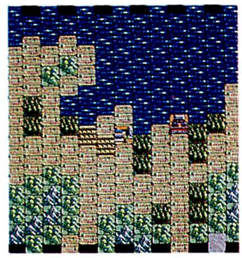
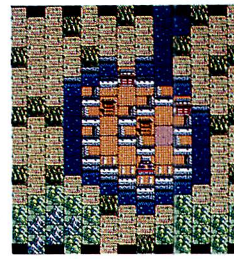
	年齢	政治	戦闘	兵科
波多野秀治	25	－	－	騎
波多野秀尚	21	49		騎
波多野宗長		37		足
萩野直正		25	19	鉄

一色義道

27.〔一色義道〕金109兵糧112石高110治水38商業100文化156民忠57人口1050城119兵士95

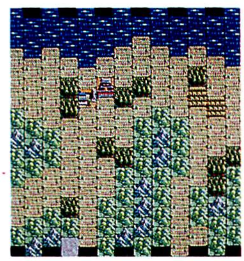
	年齢	政治	戦闘	兵科
一色義道	32	–	–	騎
一色義定	15	63		騎
一色義清			37	足
稲富祐秀		39	70	騎
橋本豊後丸	37		38	足

山名豊国

28.〔山名豊国〕金123兵糧126石高110治水36商業86文化124民忠52人口1980城187兵士97

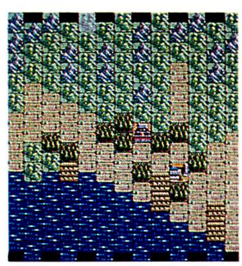
	年齢	政治	戦闘	兵科
山名豊国	12	–	–	騎
山名祐豊	31	66	61	騎
垣屋続成	75			足
垣屋光成		48	47	足
森下通与	24	22		足




赤松義祐

29.〔赤松義祐〕金119兵糧121石高135治水30商業90文化123民忠45人口2552城152兵士99

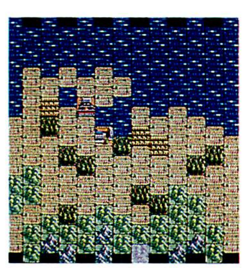
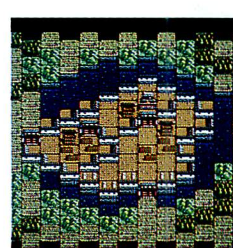
	年齢	政治	戦闘	兵科
赤松義祐	27	–	–	騎
赤松則房	13	49	55	騎
高島正澄		40		足
赤松政秀	30			騎
福原助就	22		46	足




尼子晴久

30.〔尼子晴久〕金142兵糧143石高96治水58商業128文化198民忠62人口1575城144兵士115

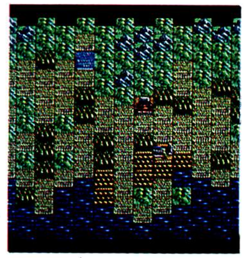
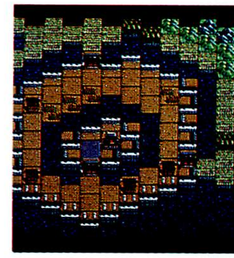
	年齢	政治	戦闘	兵科	
尼子晴久	46	–	–	騎	
尼子義久	24	66	60	騎	
山中鹿之介	15		87	足	(軍)
佐世清宗		35		鉄	
牛尾幸清	43	45	43	足	
		27		足	

宇喜多直家

31.〔宇喜多直家〕金125兵糧128石高110治水59商業92文化172民忠70人口2897城101兵士191

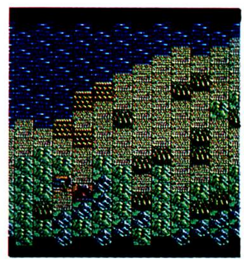
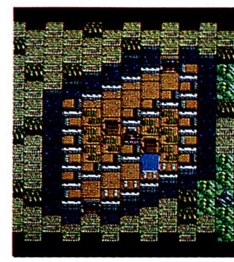
	年齢	政治	戦闘	兵科
宇喜多直家	31	–	–	騎
宇喜多忠家	27	62	42	騎
戸川秀安	27		33	足
長船貞親		44		足
花房正幸		24		足
岡利勝	36			鉄

毛利元就

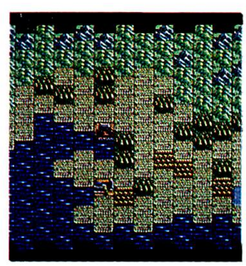
32.〔吉川元春〕金114兵糧120石高87治水66商業126文化189民忠74人口1050城100兵士92

	年齢	政治	戦闘	兵科	
吉川元春	30	82	79	騎	(軍)
市川経好	35	37	66	足	
口羽通良		47		騎	
熊谷信直			62	鉄	
杉原盛重		44		足	

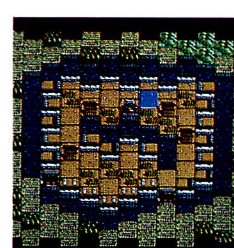
33.〔毛利元就〕金170兵糧181石高110治水76商業172文化235民忠89人口1575城131兵士126

	年齢	政治	戦闘	兵科	
毛利元就	63	–	–	騎	
毛利隆元	37	84	79	騎	(軍)
清水宗治		79	79	騎	(軍)
国司元相	46		40	足	
児玉就忠	50		53	足	
平賀広相	32	42		鉄	




34.〔小早川隆景〕金152兵糧156石高139治水68商業139文化209民忠81人口2070城128兵士86

	年齢	政治	戦闘	兵科	
小早川隆景	27	88	82	騎	(軍)
乃美宗勝	33		40	足	
福原貞俊		40		足	
桂元澄		35		騎	
村上武吉		41	32	鉄	

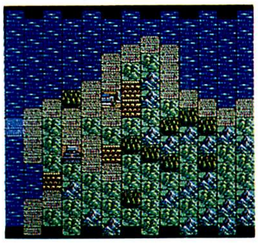



河野道宣

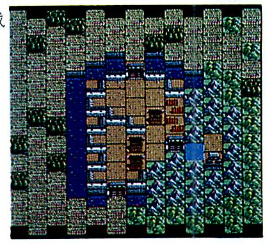
37.〔河野道宣〕金95兵糧99石高128治水41商業86文化150民忠55人口2295城77兵士95

	年齢	政治	戦闘	兵科
河野道宣	28	―	―	騎
河野道直	17	54	59	騎
忽那通著		38		足
来島通康	41			足

野戦



籠城戦

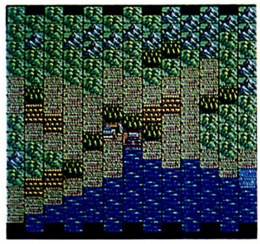


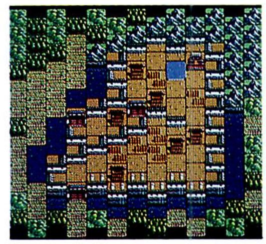
長宗我部元親

38.〔長宗我部元親〕金166兵糧170石高118治水73商業141文化190民忠80人口1575城129兵士119

	年齢	政治	戦闘	兵科
長宗我部元親	21	―	―	騎
香宗我部親貞	17	75	78	騎
吉良親貞		47		足
久武親貞	25			足
吉田重俊		29	65	騎
江村親家	32			鉄

㊖





大名別総合ランク表

「大名の選択」のところで紹介した計算式を使い，総合優勢値を出した結果がこの図です。けれどもほとんど目測で出したランクと同じなんですよね。計算しただけ無駄だったのかな？

それはともかくとして，初心者はこのランク表を参考にして，できるだけ有利な大名でプレイしてみて下さい。そしてだんだんとランクを落としてみればあなたの実力もついてくることでしょう。シナリオ2の鈴木氏や河野氏で，レベルを5にして統一できるようならあなたはもう立派なプロの群雄伝プレイヤーです。

また，この表は多人数でプレイするときにハンディをつけるためにも利用できます。その他いろいろな活用法があるでしょうが有効に使って下さい。

●シナリオ1

上杉謙信	A＋	北条氏康	B＋	里見義尭	D
武田信玄	A＋	今川義元	D	畠山義綱	E
神保長職	E	本願寺光佐	D＋	姉小路良頼	E
朝倉義景	D	斉藤義竜	D＋	織田信長	B＋
徳川家康	B	浅井長政	D	六角義賢	D
北畠具教	D	足利義輝	D＋	三好長慶	A
鈴木佐太夫	D＋	波多野秀治	D	一色義道	D
山名豊国	C	赤松義祐	D	尼子晴久	D＋
宇喜多直家	D	毛利元就	A＋	河野道宣	D
長宗我部元親	C＋				

●シナリオ2

上杉景勝	B	北条氏政	A	里見義頼	D
武田勝頼	A	徳川家康	B＋	織田信長	A＋
鈴木佐太夫	D	毛利輝元	A	長宗我部元親	C
河野通直	E				

戦国群雄伝武将列伝

ここでは両シナリオで初めから配置してある武将のうち，独断と偏見で選んだ特徴ある武将に関してコメントを加えていきます。サブ・マニュアルの「大名列伝」のようなものだと思って下さい。やはり各武将について少しでも知識があった方が感情移入しやすいでしょうからね。

なお，武将は原則としてシナリオ順・国番号の若い順になっています。ここに載っていない武将については，もし興味があるのなら自分で調べてみて下さい。結構いろいろな本が発行されているものですよ。



上杉景信

（？ －1578）

長尾景虎が越後国主として上杉の名跡を継ぐと景信も一門として上杉を名乗った。一門の筆頭格として謙信と共に武田信玄と戦う。謙信の死後は上杉景虎を推して上杉景勝と抗争するも天正六年居多浜で山浦国清と戦って敗死した。



宇佐美定満

（？ －1564）

越後国上条上杉氏の臣で琵琶島城の城主。上杉謙信に従い，天正十九年策をもって謙信と長尾政景の同盟を成立させる。永禄七年，野尻池で上杉政景と船遊びをしている時に船が転覆し二人とも死んでしまった。謀殺との説もある。越後流軍学の祖と称されている。



直江景綱

（？ －1577）

謙信のもっとも信頼の厚かった武将。謙信の父，長尾為景の代からの家臣である。謙信の家督相続後は，本庄実乃らとともに謙信政権の中枢を形成する。永禄二年の上洛の折には，朝廷・室町幕府との間を取り持つ。同四年の川中島合戦では信玄の嫡男義信を敗走させている。北条氏との軍事同盟を担当したもの景綱。天正五年に没す。なお，景綱の後を継いだのも，かの名軍師の直江兼続（シナリオ2で登場）である。



柿崎景家

（？ －1575）

上杉謙信の越後国内統一時からの武将。猛将としてその名を知られ，彼の率いる三百騎，徒歩兵千五百人は越後軍団中の最強部隊であった。謙信の小田原城包囲や川中島の合戦など，おもな戦いで越後軍の先陣として活躍し，彼の名は全国に喧伝された。北条氏康との越相同盟締結の際には中心となって働いている。しかし，出陣中信長に良馬を売り払い，礼状をもらったため逆心ありと疑われて謙信に討手をつかわされ，親子三人自害して果てている。死後，景家の亡霊がしばしば現れて謙信を悩ませたとの逸話もある。



斉藤朝信

（？ － ？）

謙信の老臣で，勤倹で部下をいたわり民に情けをかけたので領内はよく治まったそうである。永禄三年の謙信による５年間の租税免除令の施行をつかさどり，内政に従事する一方で，軍勇でもあり「越後の鐘馗（しょうき）」とも呼ばれた。同四年の川中島合戦の時には，一向一揆に備えるため越中に出陣し，側面から援護をする。謙信の没後景勝を助け，武田氏との攻守同盟を締結させ，天正九年には柴田勝家を越中で打ち破る。天正の末に没したらしいが詳しくはわからない。



北条高広

（？ － ？）

越後に本拠を持ちながら，たびたび上杉謙信にそむいた武将。北条は「ほうじょう」ではなく「きたじょう」と読む。越後刈羽北条村を本拠とする。中越きっての大豪族で，上杉謙信が長尾姓を名乗っていた頃からの協力者である。初めは天文二十三年武田信玄の誘いにのって，反謙信の挙兵を企てるもあっけなく降伏。謙信は罪を許し，子の景広とともに上野国厩橋城を預けられている。しかし五年ほどのち，北条氏康の誘いにのるも，これまた鎮圧される。謙信の死後は跡目争いの際に景虎側に味方し，景勝と戦って敗れている。その後は武田勝頼，滝川一益と転々としたらしい。



本庄繁長

(1539－1613)

代々守護の上杉家に属している本庄家の一人。謙信にしたがって関東攻略，川中島合戦などに軍功を重ねている。しかし，永禄七年信玄に通じてそむいている。もっとも翌年降伏し，剃髪して全長と称した。謙信が没すると，景勝に味方して景虎を討ち，景勝を大いに助けた。関ヶ原の合戦では，景勝が西軍に応じ兵を挙げると，繁長は部隊を率いて勇戦，伊達正宗の進撃を阻止した。戦後，福島城主となる。



北条氏照

(1540－1590)

北条氏康の三男。最初滝山城々主となり，大石の名跡を継いだがのちに復姓，八王子城の城主となっている。氏照の勇猛ぶりは名だたるもので，西武蔵地域のみならず，長駆，下野・常陸・下総まで進出し，北条氏領土拡大の対外戦略の先頭に立った。氏直を家督相続後，北条氏の後見人の役割を果たした。秀吉の小田原攻めが始まるや，小田原城に馳せ参じ，次男の氏邦と共に籠城戦に加わった。小田原城陥落後，氏直は助命されたが氏照は兄氏政とともに切腹を仰せつけられた。



北条氏邦

(1543－1597)

北条氏康の三男で氏政・氏照の弟にあたる。武蔵天神山城の城主の養子となり，永禄十一年から北条方責任者として越相同盟交渉に尽力，翌年締結させる。以後，北条氏の上野侵攻の先鋒となる。天正十八年に豊臣勢に降伏，前田利家の軍門に降り以後利家に従った。金沢城中で慶長二年に没す。



北条綱成

(1515－1587)

はじめ北条為昌（氏綱の次子）の下にいたらしい。為昌の早世後，城主となる。天文十五年，綱成の守る河越城を上杉憲政らが攻撃し，氏康が奇襲で救った河越合戦は有名。武勇高き綱成は，黄絹に「八幡大菩薩」とかいた指物で「直八幡」「地黄八幡」といわれ敵は恐れをなした。氏康の死に際して出家し，道感を称している。もっとも，ある程度の権力は持っていたらしい。七十三歳の長寿を保った。



風魔小太郎

(？－？)

忍び（忍者）の事を関東では乱破，甲斐以西では透破と呼んだが，北条早雲から五代にわたって北条氏に仕えた乱破が風魔一族で，その首領は小太郎を襲名した。河越城攻防戦では敵陣営に潜入し，諜報活動を行い戦いを有利にすすめ，以後も上杉軍撃破に活躍した。特に北条氏直と武田勝頼との黄瀬川合戦では二百名を率いてゲリラ襲撃を行い大戦果をあげている。



北条氏規

(1545－1600)

北条氏康の四男で氏政・氏照・氏邦らの弟。幼いとき今川氏との同盟の証として入質となり，松平竹千代（後の徳川家康）と隣合わせだったという話は有名。政治手腕に優れており対家康・秀吉との折衝にあたった。天正十八年には小田原城に赴いて氏直に和平を勧める。後，氏直に従って高野山に行くも秀吉に召し出された。慶長五年死去。



里見義弘

(1530－1578)

里見義尭の子。上杉謙信と結んで北条氏と対抗，相模三浦郡を攻略。永禄七年下総国府台で北条氏康や北条氏綱と戦い，北条綱成の率いる北条勢に敗れる。敗戦後上総に逃れるものちに勢力を回復。天正六年に死去。



山県昌景

(？－1575)

武田信玄・勝頼二代の家臣。武田二十四将の一人でもあるし，高坂昌信・内藤昌豊・馬場信春らとともに武田四臣とも称されている，武田家をささえた重要人物の一人である。のちの徳川家康が井伊直政に山県隊（三百騎）の装備にならわせて“赤備え”にさせたことからもわかるが，武田軍団のうちでも精強たる部隊を率いていた。信玄のもとで川中島などの大合戦に参加。長篠の戦いで織田信長の鉄

砲隊の銃弾に倒れる。



高坂昌信

(1527－1578)

石和の大百姓である春日大隅の子ともいわれている。武田信玄・勝頼二代の家臣。武田二十四将・四臣の一人である。もっとも激しかった永禄四年の川中島合戦の時，妻女山の陣をつく別動隊が組織されたが，その指揮を高坂はとっている。長篠の戦いの後で武田家の衰退をあんじて書き始めた「甲陽軍艦」の著者でもある。信玄に対しても遠慮なく意見が言えたようだ。天正六年五十二歳で病死。



内藤昌豊

(？－1575)

武田信虎に仕えた工藤下総守虎豊の二男である。親などを信虎に殺されたときは関東を流浪していたが，信玄に召し返される。永禄六年までには三百騎の部下をつけられる。馬場・山県らとともに抗衡して常に甲州武田軍のさきがけとなり活躍している。もちろん武田四臣の一人。天正三年の長篠の合戦にはみずからすすんで敵陣に突撃，壮烈な最後を遂げる。三増峠の小荷駄奉行としての奮戦も有名。



馬場信房

(1513－1575)

天文十五年に抜擢され，五十騎の士隊将となる。あの山本勘助が甲州流築城の技術を相伝したようで，諏訪の高島城をはじめ，馬場がてがけた城は多い。勘助の死後も田中城・江尻城の手直し，清水城・久能城の建築を行う。築城の名人として名を知られるも，やはり長篠の合戦であえなく最後を迎える。



真田幸隆

(1513－1574)

小県の豪族，海野小太郎棟綱の長男。真田の始祖として有名。天文九年，村上・武田・諏訪連合軍の攻撃をうけ，長野業正を頼ってのがれる。同十三年，武田信玄に招かれてその幕下に。同二十年には村上義清の戸石城を謀略によって奪取，この城を与えられる。謀略の点では信玄より優れているともいわれている。子供の信綱・昌輝・昌幸らもみな信玄に仕え，甲府に真田城を与えられる。天正二年に病死。



木曽義昌

(？－1595)

木曽義仲の子孫であるらしい。木曽福島城主であったが，天文二十四年父とともに武田信玄に降る。永禄三年に，侵攻してきた飛騨の三木氏を父とともに撃破し，武田氏の飛騨制覇に武功があった。信玄の死後，武田氏の衰退とともに家康・信長に通じるが・天正十年謀反が表面化，勝頼は二万の兵をもって義昌を攻めた。しかし織田信忠の助けを得て撃退している。織田氏滅亡のあとの小牧・長久手の合戦では義昌は秀吉側についたが，逆にうとまれ領地を全部没収される。後に子の義利が家康から与えられた地で没する。



秋山信友

(1530－1570)

武田氏と同祖で，甲斐源氏である。天文十五年士隊将に抜擢された。永禄五年には飯田城に進出，その後三河・遠江・尾張・美濃方面に働いた。信長の叔母を妻とし一時権勢を得るも長篠の戦いの敗北後は持ち城の岩村城を織田軍に包囲され，落城。信友は捕らえられてはりつけにされた。



武田信繁

(1525－1561)

武田信虎の二男で信玄の弟。父信虎は信繁を寵愛し，家督をつがせようとしていたのを察知，天正十年晴信（のちの信玄）は信虎を駿府へ追う。そして信繁は兄の信玄を補佐して各地に転戦，武勇の将と仰がれる。永禄元年，子の信豊へ「信繁家訓」を創案し，家臣団の信玄への忠誠を定めている。同四年の川中島合戦で戦死。



山本勘助

(1545－1561)

三州（愛知県）牛窪生まれの牢人者であったらしい。二十歳のとき武者修行の旅に出て兵法，特に築城術を学ぶ。五十一歳で信玄に仕える。信玄がまだ晴信を名乗っていたときに諏訪姫を側室に迎え入れようとした際，賛意を述べ

たのが勘助である。刀傷だらけの顔に片目で足が不自由なる醜男であり，風采が上がらず怪奇であった。戸石崩れを救った話や川中島のキツツキ戦法も彼のエピソードである。高遠城・小諸城・海津城などを築城。永禄四年川中島で戦死。



小山田信茂

(1540－1582)

甲斐郡内の領主である小山田氏の総領。武田信重は小山田館で生まれている。小さいうちから信玄の膝下に仕えて，文筆もよう英名が高かった。持城が国境ぞいであったのでたえず合戦の矢面にたたされる。武田軍団の中では騎馬二百騎，雑兵とも九百の備えといわれた。武田氏滅亡のおりには謀反をおこして助命を策すも織田信長に捕らえられ，府中善光寺で首をはねられる。



穴山信君

(1541－1582)

甲斐河内の国人領主の子である。母は信玄の異母姉で妻は信玄の娘。河内から駿河までを領有。天正十年に織田・徳川連合軍の甲斐侵攻が始まるとすぐに徳川軍の軍門に降り新府城から人質となっている妻子を盗みだしている（ちなみに勝頼に甲府を捨てて新府城を築城するようにすすめたのは信君である)。武田の親族で唯一の存命者であるも信長に謁するために上京する途中本能寺の変を知り，急いで帰国しようとして山城宇治田原で土一揆のため殺される。



武田義信

(1538－1567)

信玄の嫡男。天文十九年，十三歳の時に元服する。同二十一年今川義元の娘と婚約。同二十二年に初陣。父信玄の副将として活躍するも永禄四年の川中島合戦で食い違いが生じ翌年謀反に走る。同八年事件が発覚，共謀者が処刑され，義信自身も甲府東光寺に幽閉された。同十年牢獄で死亡。病死とも自殺ともいわれている。



今川氏真

(1539－1614)

今川義元の長子。今川義元の桶狭間での敗死後，家を継ぐも武田・徳川などの隣国に攻められ衰退した。義元は生前に，闘鶏・闘犬に遊んでいたためその将来を憂えたという。仇敵織田信長の前でけまりを披露して，天下の失笑をかった（「三国志」の劉備の子供，劉禅に通じるところがある)。永禄十一年武田信玄に駿府を攻められ，その後徳川家康にも攻められて家康に降って北条家を頼った。その後北条家を去り放浪。豊臣秀吉の同情で衣食料四百石を支給された。その後入道す。



朝比奈泰朝

(？－？)

備中守泰能の子で今川氏の重臣。永禄十一年武田信玄に駿府を追われた今川氏真を迎え入れて五ヶ月ほど防戦しその後開城。伊豆戸倉城，さらに小田原城に逃れたらしいがその後の事は不明である。武田信玄の家臣になったとの説もある。



姉小路頼綱

(1540－1587)

飛騨国高山城主で姉小路良頼の子。妻は斉藤道三の娘である。天正十年ころ父と共に飛騨国内を統一するも同十三年に佐々成政と連合し豊臣秀吉に対抗し金森長近と戦い降伏。同十五年京都で病没する。



朝倉景健

(？－1575)

朝倉氏の家臣で景隆の末子。元亀元年の織田信長の越前侵攻の際は一千五百騎を率いて出陣している。翌年の姉川の戦いでは八千騎を率いて朝倉軍の大将として参加するも敗れている。以後もたびたび出陣したが朝倉義景が自害したのちは信長に降伏した。天正三年に越前一向一揆に降伏しその後信長に攻められ自害する。



朝倉景鏡

(？－1574)

朝倉氏の家臣。永禄七年には朝倉軍の大将として加賀に出陣する。朝倉義景が足利義昭を松永久秀の手から脱出させたときには，義景の代官として義昭を迎えた。元亀元年の織田勢越前侵攻の際には退却する織田勢を二万余騎で追撃した。天正元年の義景の信長に対しての残敗後，頼ろう

とする義景を裏切って襲撃し，自害させてその首を信長に捧げて降伏した。天正二年に一向一揆と対立，平泉寺に籠るも一揆勢に討たれる。



斉藤竜興

(1548－1573)

美濃国稲葉山城主で義竜の庶子。永禄四年に十四歳で父義竜を失う。幼いが故に失政も多く家臣に離反するものが相次いだ。(西)美濃の三人衆が織田信長に通じ，同十年信長に稲葉山城を攻められ開城。伊勢長島，ついで越前朝倉氏を頼るも天正元年朝倉氏の滅亡と運命を共にする。不幸な一生であったといえよう。



稲葉一鉄

(1515－1588)

「一鉄」は号。名は貞通。美濃三人衆の一人として高名。はじめ仏門にはいるも五人の兄が戦死したため還俗し，そして斉藤氏につかえる。しかし斉藤竜興の凡庸さにあきたらず，永禄十年織田信長に服属。姉川合戦・長島一揆の戦いで数々の功をあげる。文雅の道にも詳しく，信長に殺されそうになったとき韓退之の連句を解説して助命される。信長の死後は羽柴秀吉につかえ小牧・長久手の合戦では犬山の陣で功がある。天正十六年，美濃清水城で没す。



氏家卜全

(？－1571)

名を友国とも直元ともいう。土岐頼芸にはじめ仕え，土岐氏滅亡後は斉藤氏にしたがい，安藤守就・稲葉一鉄と並んで西美濃三人衆と呼ばれた。永禄七年ころから信長に通じて信長の美濃攻略を大いに助ける。その後は信長に属し，永禄十二年の伊勢の北畠攻めの際には功をあげた。元亀二年伊勢長島の一向一揆討伐の引き揚げの途中，一揆軍の襲撃にあい，陣没す。



安藤守就

(？－1582)

美濃三人衆の一人で斉藤氏の重臣。斉藤義興にあいそをつかし織田信長に属するも，天正八年武田信玄に通じた事があるという罪で追放される。本能寺の変のとき混乱に乗じて旧城を回復するも稲葉一鉄に攻められて敗死した。



竹中半兵衛

(？－1579)

名は重治。斉藤氏に仕えるも竜興の凡庸さにみきりをつけた美濃三人衆などの謀叛の企てを知った半兵衛は，安藤ら家老を斬りつけ一時的に城を占領，竜興を逃がす。一年後，竜興を呼び戻して不破郡栗原山近くに閑居。秀吉の熱心な斡旋により客分になる。元亀元年，浅井氏攻撃の先陣として働いてから数々の合戦に軍功をたて，秀吉の謀将として活躍する。信長の中国侵攻の際，別所長治の謀叛による三木城包囲戦の途中で発病，京都へ療養におもむくも「陣中に没するこそ武将の本懐」と三木攻めの陣中に帰って死去。



石川数正

(？－1593)

徳川家歴代の功臣で，酒井忠次とならんで若き頃の家康を補佐した長老。勇猛果敢であると同時に外交交渉にもたけており早くから豊臣秀吉との折衝に当たる。小牧・長久手の戦いの後は家康の使者として上京す。大変な厚遇を秀吉にうけたが酒井忠次らとの関係悪化などから家臣団の分裂を心配，秀吉のもとに走る(秀吉の謀略とも)。天正十四年和泉十万石を与えられ，五年後信州松本城にうつる。のちに病を得て文禄二年に生涯を終える。



酒井忠次

(1527－1596)

石川数正とともに徳川家の家老職を勤める，三河譜代の筆頭にたつ老臣。井伊直政・榊原康政・本多忠勝と並んで徳川四天王の名声を博す。元亀元年の姉川合戦では忠次は先鋒をつとめ大いに武名をあげた。三ヶ原合戦の時は計略で家康の撤退を助ける。様々な戦功をあげるも築山殿事件をきっかけに家康の不信をかう。その後，本能寺の変での伊豆越え，小牧・長久手の合戦で活躍するが結局隠居。江戸を捨てて京都で晩年を閉じる。



榊原康政

(1548－1606)

永禄三年家康に小姓に取り立てられる。永禄六年の三河一向一揆で，16歳の初陣の手柄をたてる。元亀元年の姉川の合戦で酒井忠次の次陣をつとめ，功績をあげる。よく家康の信頼をうけ，友達のような扱いを受けるようになり，酒井・井伊・本多とともに徳川四天王と言われるようになった。小牧・長久手の戦いでは先鋒三好秀次を破るも長追いして堀秀政に敗れる。文禄元年から徳川秀忠の付き人となる。関ヶ原の戦いで，秀忠が真田親子の計略に引っかかり戦機に遅れ家康の怒りに触れたときは陳謝に勤めたので秀忠は大いに徳とした。慶長十一年に生涯を終える。



本多忠勝

(1548－1610)

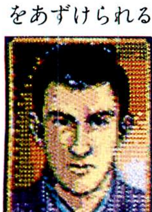
徳川四天王の一人。今川義元の先鋒として家康が西進したとき兵糧運びに戦ったのが初陣。元亀三年の武田西進の時には徳川先陣の退却のしんがりをつとめ，武田軍をして「家康に過ぎたるものが二つある。唐の頭に本多平八」といわしめる。天正三年の長篠合戦の際には戦略的に功を奏し，同十年には甲州攻略に武功を立てる。小牧・長久手の戦いでは八万の軍勢に対して五百の兵で先鋒をうけ，秀吉の感銘をうける。小田原城攻めにも参陣している。秀吉からも気に入られていたようである。関ヶ原では井伊直政とともに東軍先鋒の監視役を勤める。生涯五十度あまりの戦いで一度も負傷しなかった。寛永十五年六十三歳の生涯をまっとうした。



服部半蔵

(1542－1596)

服部正成ともいう。父はもとは足利義晴の臣であった。先祖は伊賀国の服部氏の一族である。弘治三年三河宇土城城夜討の際，十六歳で伊賀の忍びの者七十人弱を指揮して戦功をあげる。服部一族ら伊賀の者は多く徳川氏に召し出され，半蔵の指揮下となる。三ヶ原の戦いの時は百五十人をあずけられるも故あって隊士の為に横死する。



鳥居元忠

(1539－1600)

十三歳の頃より人質生活を送る竹千代（後の家康）のもとへ近仕する。姉川合戦で武勲をたて，三方ヶ原合戦の時には一時は信玄の本陣へ肉迫，ついで矢傷を負いながらも力戦している。本能寺の変の後，甲斐にて北条氏勝の軍を破る。小田原合戦で北条氏房の居城を抜いて功あり，秀吉から感状をうける。関ヶ原の戦いの時は伏見城の守将として島津義弘・小早川秀秋らの大軍に包囲され，手勢二百余りで城外へうってでて壮烈な最後を遂げる。



六角義治

(1545－1612)

六角義賢の子で，永禄二年家督を継ぐ。同六年観音寺騒動で，重臣の後藤親子を殺害して戦国大名としての支配力を失う。同十一年足利義昭を擁する織田信長に攻められて武田信玄を頼った。天正十年の武田氏滅亡のときに逃れる。のち豊臣秀吉に仕え，また秀頼の弓の師範になる。慶長十七年死す。



細川藤孝

(1534－1610)

足利・織田・豊臣の三代につかえ，徳川家康からも重臣としてあつかわれた，文人でもある智将。将軍義晴の命で細川元常の養子になる。天文十八年，京都に乱入した三好長慶と戦ったのが初陣。永禄八年，三好義継と松永久秀の一党が将軍義輝を殺したとき，義輝の弟を救出し還俗させて義昭とした。織田信長の協力を取り付け同十一年義昭を将軍にする。その後信長に仕え，山陽道征伐には長男の忠興をひきいて奮戦する。本能寺の変の後は，忠興に光秀の居城を占領させ秀吉の信頼を獲得する。関ヶ原の戦い以後は仁和寺そばに隠居，慶長十五年没。



京極高吉

(1508－1581)

近江上平寺城主で足利義輝・義昭の近習。近江の名族京極氏の後胤ではあるも以前ほどの威勢はない。義輝の横死後近江に逃れた義昭のために奔走す。織田信長と対立するに及んで隠居した。浅井氏の所領押領を恨んでの事らしい。天正九年七十八歳で没す。



和田維政

(1532－1573)

将軍義輝につかえていたが永禄八年義輝が三好義継や松永久秀に殺されて，弟の覚慶（後の義昭）が細川藤孝らに守られて維政を訪ねるとこれを保護した。義昭が将軍に就

任すると重臣として摂津芥川山城主となり京都の治安維持などに奔走した。キリスト教に関心を持っており，そのため信長の使僧である朝山日乗にうらまれ信長に罰せられる。信長と義昭の関係が悪化すると，義昭を支持したので信長と敵対，天正元年荒木村重が攻め，維政は敗死した。



柳沢元政
(1536－1613)

足利将軍十二代義晴・十三代義輝・十五代義昭の三代に仕える。義昭が京都を追放されたとき奉仕し，その後毛利元就の家臣となる。文禄元年豊臣秀吉の西下に際に面会して家臣となり西国の代官を勤める。秀吉の没後は毛利輝元の家臣に戻る。慶長十八年七十八歳で周防山口にて没す。



松永久秀
(1510－1577)

下和多聞山城城主で三好家の臣下，戦国時代の風雲児と呼ぶのにふさわしい武将。三好長慶につかえ，長慶の娘婿となる。永禄六年には長慶の子の義興を毒殺，翌年には弟の冬康をも長慶に謀反の疑いありとして殺させた。しかしこれにはそれぞれ病死，長慶自身のぼけによるものとの説もある。長慶の死後，三好三人衆（三好長逸・三好政生・岩成友通）らとともに京都を攻め義輝を自刃させた。永禄十年夜襲をかけたとき，大仏殿に兵火がかかり焼失してしまい悪名を轟かす結果となる。信長の上洛後帰服し，唐物の茶入れを進呈す。幕府滅亡後は信長の圧迫が加わり，天正五年ついに反旗をひるがえすもおよばず，信長が執着していた茶道具を打ち砕いて自刃。



三好長逸
(？－？)

三好三人衆の一人で，早くから長慶に従い畿内で活躍する。長慶の病死後子の義継の後見人となり三好一族の長老として三好三人衆の筆頭になる。永禄八年松永久秀らと謀議して将軍の義輝を暗殺するも後に決裂，大和・河内国各地で戦う。織田信長の入洛に際し六角氏と同盟するも戦わずして阿波に逃亡。同十二年に入京し足利義昭を襲撃するも失敗。元亀元年に挙兵し石山本願寺とも同盟し信長に対抗するも天正元年敗走し行方不明。信長に降って北斎と称したとの説もある。



三好政康
(1528－1615)

山城国木津城主で三好三人衆の一人。長慶の病死後は義継を後見する。永禄八年松永久秀らと幕府を襲って将軍義輝を暗殺。その後久秀と対立して河内・大和国で戦う。織田信長の入京の際は阿波に逃亡し，のちに信長の岐阜への帰路を襲うも失敗。同十二年の義昭襲撃にも失敗し，天正元年信長の侵攻に敗れ逃亡。のちに豊臣家に仕え元和元年大阪夏の陣で戦死。



十河一存
(？－1561)

讃岐十河城主で三好一族。兄の長慶を助けて畿内で活動する。永禄三年に河内の畠山高政を追って領国支配下にいれた。猛将として知られ，世に鬼十河と称せられた。永禄四年に病没。



岩成友通
(？－1573)

氏は石成とも書く。三好長慶・義継の武将で，三好三人衆の一人でもある。永禄六年松永久秀らと将軍義輝を殺す。のちに対立し同九年に和泉国で久秀らと戦う。同十一年織田信長の入京を阻止しようと画策するも成らず，逆に居城を失う。同十二年三好長逸らとともに将軍義昭を襲うも敗退，天正六年義昭が信長に対抗したときに応じ，細川藤孝らと戦うも戦死した。



三好義賢
(1527？－1562)

三好長慶の弟。長慶が畿内に進出したあとの阿波を守り，弟の十河一存が和泉国に行ってからは讃岐国も支配した。その後阿波国主を殺して実権を掌握する。永禄三年河内に出陣し畠山高政らを駆使したが，高政は根来寺衆徒と連合を組み逆襲，同五年に鉄砲の流れ弾に当たり戦死した。茶道を千利休などに学んでもいる。



鈴木重秀

（？－？）

通称雑賀孫一。その事歴については伝説的な要素が多い。紀伊国の有力者で本願寺門徒雑賀衆を率いて信長を苦しめる。真宗本願寺派一色になった雑賀は政治的・経済的に独立国的要素が強い。元亀元年からの石山合戦では重秀は鉄砲衆を率いて勇敢に戦う。特に天正五年には，信長は十万の軍勢で攻め込むも重秀の落し穴と二千挺の鉄砲で退却せざるを得なかった。しかし結局雑賀衆は信長と和議を結ぶ。その時以降は本願寺と信長の取り次ぎ役などをはたす。秀吉にも仕え，紀州攻めに参加していたようである。



一色義定

（？－1582）

丹後の武将で一色義道の子。父と共に細川軍の丹後侵入に抗戦した。天正七年に義道が自害すると細川軍の本陣に突入，さらに稲富伊賀守の居城にたてこもる。同八年の細川藤孝の攻撃にも耐え，義定は明智光秀の斡旋で藤孝と和睦した。しかし藤孝に背いたため同十年細川氏の館で誘殺された。



赤松則房

（？－1598）

赤松義祐の子。天正十一年豊臣秀吉に属して十万石を安堵される。同年の賤ヶ岳合戦，同十二年の小牧・長久手合戦，同十三年の四国征伐に従軍する。文禄元年の朝鮮派兵の時は肥前国名護屋に出陣。慶長三年に死去。



尼子義久

（？－1610）

尼子晴久の長男。永禄三年の父晴久の死により家督を継ぐ。同五年に毛利元就の侵入をうけ同八年に月山富田城に籠城，同九年に開城して弟らと共に幽閉される。慶長元年仏門に入り友材と号す。同十五年死亡。



山中鹿之助

（1545－1578）

「鹿之助」と書くのは誤りとする説あり。永禄五年より続いた出雲での尼子毛利合戦で転戦するも同九年尼子義久は毛利氏に降り鹿之助は浪人となる。尼子氏の没落後，尼子勝利を擁立し新山城を中心に毛利氏と戦ったが元亀二年吉川元春に捕まえられる。しかし隙を見て脱出，織田信長に助けをこう。その後，秀吉にしたがって播州上月城に籠るも秀吉に見捨てられ，毛利方の攻撃により落城。再び捕らえられて護送中に殺された。主家尼子家の再興と出雲の奪回に奔走した一生であった。



宇喜多忠家

（？－1609）

宇喜多直家の弟。兄の直家が家を興し勢力を拡大するに及んでその側近として兄を助け，多くの戦陣を踏む。直家が没した後はその子秀家の後見となる。天正十年の備中高山城攻めには豊臣方として参加，その後多くの合戦に宇喜多勢を率いて出陣した。文禄元年の朝鮮の役では総督秀家の後見として渡海した。慶長三年に秀吉の遺物吉次の刀を受領。慶長十四年に没す。



吉川元春

（1530－1586）

毛利元就の二男。母方の豪族吉川興経の養子となって家督を継ぐ。弟の小早川隆景と共に毛利氏を補佐して毛利両川と称された。弘治元年の厳島合戦・石見制圧に武功をあげ，さらに尼子氏攻略の時は父元就と指揮をとり尼子義久を降伏させる。元就の死後は隆景とともに輝元を補佐，播磨上月城の尼子勝久・山中鹿(之)助らを討つ。しかし秀吉の中国攻略の時，鳥取城攻防戦では吉川経家を救援できなかった。本能寺の変後，家督を長男元長に譲って安芸に隠退。永禄十四年毛利輝元の懇請をうけ九州に出陣中小倉で没する。



口羽通良

（？－1582）

毛利輝元のもとで尼子氏対策を受け持つ。吉川元春をよ

く助け，輝元最高幹部の四人衆の一人（他は吉川元春・小早川隆景・福原貞俊）とされた。山陰地方の平定作戦に参加，天正十年に死去。



清水宗治

(1537－1582)

永禄八年，長谷川掃部を倒し備中高松城主となる。毛利の勢力が及ぶにいたり小早川隆景の幕下に属す。この高松城は秀吉に対抗するための毛利の前線拠点となった。天正十年，秀吉の内応をしたためた書を拒否したので秀吉は足守川の水を引き入れて水攻めの戦法を取る。救援に向かう隆景・吉川元春は近付けず，城は水中に完全に孤立。たまたま本能寺の変がおこり，秀吉は事件を隠して和平交渉を急いだ。結局の所，宗治の切腹と高梁川以東の割譲で話がつき，宗治は城を出て船の中で自刃した。無論両軍は撤退，城中の兵士は助けられた。



小早川隆景

(1561－1625)

毛利元就の三男。小早川家に養子として迎えられ，天正十九年に沼田小早川家も併せた。兄吉川元春とともに父元就を助け，輝元を補佐した(毛利両川とはこの事を言う)。同二十三年の折敷畑，翌年の厳島合戦に戦功がある。秀吉の高松城攻防戦では秀吉との講和を積極的におしすすめた。元春が山陰を守ったのに対して水軍を編成し瀬戸内一帯を押さえる。四国平定時には元春と共に伊予を攻略す。小田原城征伐成功は隆景の貢献が大だという。文禄三年の挑戦出兵の際は明の李如松の大軍を破って勇名をはせる。文禄四年家督を譲り隠居。慶長二年に没す。



香宗我部親泰

(1543－1593)

長宗我部元親の弟。元親の片腕となり四国統一に尽力した。天正十年，中富川合戦で十河存保を討って功をたて，同十一年には阿波の木津城を陥れた。元親の四国統一戦争ではおもに外交を担当したが細川昭元も親泰を頼っている。賤ヶ岳の戦い，小牧・長久手の戦いでは反秀吉方にたった。元親のために秀吉包囲の戦略体制を樹立するために交渉にあたる。朝鮮の役では元親とともに出兵するも途中で文禄二年に病死。



蜂須賀正勝

(1526－1586)

尾張海部郡蜂須賀村の生まれで野武士の頭目。斉藤道三，織田信賢，織田信清に従い，また織田信長にも属したらしい。永禄年間は秀吉の配下となり美濃墨俣城(俗に言う“一夜城”)の築城などに尽力す。越前攻略，近江横山城攻略，尾張長島の攻撃，別所長治の包囲，鳥取城攻撃など様ざまな戦いに参戦し，武功をたてる。高松城の水攻めの際は開城に努力するなど秀吉の幕下でその才能をふるう。その後も活躍を続け，子の家政に阿波一国を与えられた。天正十四年病で没する。



土岐頼芸

(1502－1582)

清和源氏・源頼光の子孫。土岐氏は美濃の土岐郷の豪族であり，足利幕府創設に尽力し守護となる。頼芸は十一代目の守護。父政房の病死による，長男頼純との家督争いで道三の擁立により守護となる。のちに道三の駆除を計るも逆に放逐されて守護職を道三に奪われる。頼純は天文十六年に病死，彼自身も放浪を続けるうちに失明，晩年に稲葉一鉄の情けで故郷の美濃に迎えられて八十一歳の天寿を全うする。



村上義清

(？－1573？)

村上氏は平安時代末期以降信濃埴科郡坂城地方を根拠地とした豪族で，義清の代には勢力を伸ばして北信濃四郡と越後一郡を制圧。北上してくる武田信虎の子信玄としばしば戦う。天文十七年の上田原合戦では信玄を負傷させる。また同十九年の戸石城合戦では武田方に「戸石崩れ」といわれるほどの損害をださせる。しかし信玄の誘降作戦には勝てず，本拠の葛尾城，つづいて最後の拠点塩田城も奪われ，同二十二年越後に走り上杉謙信をたよる。川中島合戦にも参加するも領地は回復できず，天正元年越後根知地域にその生涯を閉じる。



上条政繁

(？－？)

能登守護畠山氏の一族で上杉謙信の養子となる。妻は上杉景勝の妹。元亀・天正年間は上州や越中に転戦した。上杉謙信の死後は景勝を助けるも信州統治を巡って景勝と対立，天正十四年に出奔。関ヶ原の合戦の際には徳川家康に属して本姓の畠山に復した。



武田信豊

(？－1582)

武田勝頼の従兄弟で信玄の弟信繁の長男。永禄四年，父の死後に家督を継ぐ。信玄・勝頼に仕えて信濃小諸城をを守る。天正十年の織田信長の武田氏攻略の際に部下に裏切られ城内で自害した。



真田昌幸

(1547－1611)

真田幸隆の三男。少年の頃から武田信玄に小姓として仕え，旗本足軽大将となり同僚の曽根内匠とともに信玄をして「わしの両眼の如し」といわしめした秀才だった。信玄からじきに軍法や戦略などを学び，永禄十二年の小田原陽動作戦では相模三増峠の合戦で一番槍の功名をたてる。天正三年の長篠合戦では兄の信綱・昌輝が戦死したため家を継ぐ。武田家の滅亡の際には昌幸は織田・上杉・北条・徳川の間でかけひきをして家を守る。関ヶ原の戦いでは西軍につき秀忠の軍を食い止めたが，西軍が敗北したため開城。二男幸村と共に隠居したが慶長十六年逝去。



真田幸村

(1567－1615)

真田昌幸の二男として甲府の真田館に生まれる。武田の滅亡後，昌幸が徳川家康と領土問題で対立したとき上杉景勝の救援を求めるため自ら人質となる。天正十五年には豊臣秀吉の近臣となる。関ヶ原の戦いの際には家康側につくか三成側につくかで親子三人（昌幸・幸村・信之）は「犬伏の別れ」といわれる密談会を開き，昌幸・幸村は西軍に，信之は東軍につくことになる。幸村らは秀忠の別動隊三万八千を中山道などで妨害し，秀忠の軍を遊兵にする。三成の死後，紀州に配流されるも豊臣秀頼の誘いをうけて大阪に入城。冬の陣では三の丸の外に築いた真田丸で徳川方を苦戦させる。夏の陣では四千五百の兵をもって本陣を猛襲するもかなわず戦死。徳川方をして「真田日本一の兵（つわもの）」と絶賛させた。



仁科盛信

(1556－1582)

信玄の五男。永禄四年，北信濃の名族仁科家を継ぎ，親族衆百騎の将となる。信玄の病死後，兄である勝頼を助けて高遠城主となる。天正十年の織田軍による武田氏滅亡の際には織田信忠の大軍を高遠城に籠ってさえぎり奮戦するも討ち死にした。次々と部下が裏切る中で，勝頼の目には盛信がどのようにうつったのであろうか，それは誰にもわからない。自刃したのは桜の盛りであったので，彼の死を哀れみ，盛信のことを「花の若武者」と呼び長く語り伝えた。



井伊直政

(1560－1602)

父の直親が謀叛容疑で今川氏真に殺され所領を奪われたがため放浪するも天正三年家康に見いだされ仕えるようになる。甲斐経略に功をあげ武田遺臣を付属され赤備えを継承，「井伊の赤備え」と称される。関ヶ原合戦のときは退却する薩摩兵を追撃中に狙撃されて右腕を役に立たなくさせられる。慶長七年に没す。本多忠勝が身に一つの傷もなかったのに対して直政は傷だらけであったという。直政の死後井伊氏は彦根三十五万石の譜代大名の先進役となり，老中・大老の要職に任ずることの多い名誉ある家格を保った。



神保氏張

(？－？)

氏重の子。畠山氏が越中の守護になって以来その下で守護代に任じる。上杉謙信の越中侵攻の時にはそれに従ったが，謙信の死後織田信長の陣営に転じて佐々成政の配下になる。成政が肥後国に転封になるとそれに従い，熊本に赴き国人一揆の鎮圧のため戦う。しかし成政が失政をとがめられて自害するにいたり放浪の身となる。



佐久間盛政

(1554－1583)

母は柴田勝家の妹である。玄蕃允と称したが，度重なる軍功のために「鬼玄蕃」と呼ばれるようになる。天正八年，勝家の配下となった。本能寺の変に呼応した能登の反乱鎮

圧に参加，前田利家を助け多くの敵将を討つ。賤ヶ岳の戦いでは勝家軍の先鋒をつとめ中川清秀の砦を陥落させて清秀を戦死させるもそのあと深追いし過ぎて反撃を受ける。それがもとで柴田軍は崩壊，越前へ撤退途中に秀吉軍に捕らえられる。降伏をすすめられるが源頼朝をひきあいにだしてかたくなに拒んだので市中引き廻しの上斬首された。



織田信忠

(1557－1582)

織田信長の長男。元亀三年に元服し，信長にしたがって小谷城を攻めたのが初陣。天正三年長篠の戦いの後，武田の属城である美濃の岩村城を攻め，秋山信友を捕虜にした。同五年には紀伊の雑賀衆を討ち，また松永久秀を攻めて滅ぼした。同十年に信長が武田勝頼に討伐軍を起こすと信忠も参加，天目山で勝頼を滅ぼす。中国戦線の秀吉の救援のため信長と同行，京都妙覚寺に宿すも本能寺の変が起こったのち二条城にこもり明智軍と奮戦，しかしかなわず自刃した。



蒲生氏郷

(1556－1595)

父が信長に仕えていたが，信長に見込まれ永禄十一年信長の伊勢攻めに従軍した。その後の元亀元年から十二年間，信長の天下制覇のための戦いのほとんどに参加した。信長の死後は秀吉に仕え，これまた秀吉の天下統一のための戦いのほとんどに参加，その手柄で最終的には九十二万石も領有するようになる。茶の湯の名手でもあったが，文禄の役の時，肥前名護屋で病にかかり急死。



金森長近

(1524－1608)

織田信長の配下ではじめ柴田勝家に属していたが賤ヶ岳の戦い以後，秀吉に従う。その後，長篠の戦い・甲斐の武田攻め・小牧長久手の戦いなどに軍功をあげた。関ヶ原の戦いの時は東軍に味方する。茶道が好きで千利休などにも学んだようである。京都伏見に没した。



堀秀政

(1553－1590)

美濃国の出身。はじめ斉藤氏の家人であるものちに秀吉にしたがい，永禄八年には織田信長に抜擢される。越前の一向一揆や紀伊の雑賀一揆平定に功を立てて天正六年ころには近江長浜城主に封じられる。甲斐武田攻めなどにも従軍する。同十年の秀吉の毛利攻めの時，備中高松城包囲戦の際，本能寺の変の報に接し，秀吉と共に山崎の戦いに出撃。その後も四国平定戦や佐々攻めと秀吉のために活躍。小田原攻めにも先鋒として参加したが，陣中で病死している。



森蘭丸

(1565－1582)

織田信長の近臣で森長定とも。幼少から信長に仕えその才能を認められて諸事の奉行や奏者として重用。武田勝頼の滅亡後は美濃岩村城五万石を与えられる。本能寺の変の時は防戦に努めるも弟力丸・坊丸らとともに信長に殉ずる。



織田信包

(1543－1614)

織田信長の弟。信長の武将として天正三年の越前平定，同五年の紀州攻めや石山合戦に参戦している。本能寺の変後は豊臣秀吉に属した。小田原の役に従軍するが，北条氏の助命を斡旋して秀吉の機嫌を損ね領地を没収される。関ヶ原合戦では西軍に参加，以後豊臣秀頼に仕え慶長十九年に病没(毒殺説あり)。画技にもすぐれていた。



織田信雄

(1558－1630)

織田信長の次男。永禄十二年北畠具房の養子となり元服して信雄と改める。本能寺の変後，織田家の跡取り三法師の後見役となり清洲百万石を領する。織田信孝の挙兵の時には羽柴秀吉に従い信孝を改めて自刃させる。その後領土問題で秀吉と争い配流される。文禄元年に召し出されて本目伴衆に加えられる。

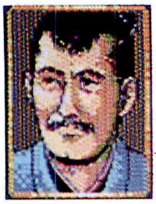


織田信孝

(1558－1583)

織田信長の三男。実は兄の信雄より二十日あまりも早く生まれていたが母親の身分が低かったので弟にされた。永

禄十一年，北伊勢の神戸具盛を攻め降ろしたとき信孝は神戸の養子となる。本能寺の変の時には明智光秀討伐のために姫路から攻めのぼる秀吉と合流して明智軍を撃破した。柴田勝家と組んで信長の後を継ごうとするも秀吉によって退けられる。そのため勝家とともに秀吉排斥の軍をおこすも勝家が死んだ為，織田信雄に降り自刃した。



九鬼嘉隆

(1573－1632)

伊勢の北畠氏の配下にあるも，永禄十一年ころから織田信長に従い天正二年の長島一向一揆討伐に功をあげる。石山本願寺攻撃の際には，本願寺の応援に向かう毛利水軍に対抗するため鉄板の装甲を持つ大船を六隻つくり，大阪へ回航し，六百艇を壊滅させた。信長の死後，羽柴秀吉に属して秀吉水軍の大将格となる。小田原攻めでは海上封鎖を指揮した。朝鮮の役では五十隻あまりを率いて朝鮮水軍と戦う。関ヶ原合戦では西軍に加わり，戦いの後赦免されたがそのことを知らず，逆に部下に唆されて切腹した。



細川昭元

(1548－1592？)

細川京兆家当主。永禄十一年織田信長が足利義昭を奉じて入京するとこれに属し，将軍義昭により昭元と改名し右京大夫に任じられた。元亀三年に信長に背いた三好義継・松永久秀らに囲まれ逃れたが信長に山城内の城を与えられる。信長のけまりの相手などもつとめている。文禄元年没す。



浅野長政

(1547－1611)

少年時代，秀吉と兄弟の約束をした。浅井長政攻めを初陣に以後，豊臣秀吉に従って戦い，賤ヶ岳の戦いで手柄を立てる。天正十一年には近江の二城を領して京都奉行になる。秀吉の信頼が非常に厚く，五奉行の筆頭に列した。朝鮮の役には軍監として出陣した。秀吉の死後は豊臣家の将来を愁いるも，石田光成への反感から関ヶ原の合戦では徳川方に味方した。戦後は隠居料として五万石を領して隠居す。



筒井順慶

(1549－1584)

父を二歳の時に失った際，それを機会に敵に攻め込まれないよう喪を秘すために木阿弥という琵琶法師を替え玉に使ったので「もとの木阿弥」という言葉が出来る。結局，松永久秀に追われてわずか十一歳で漂泊の身となる。三好三人衆と組んで失地回復を狙うが，その久秀が信長に滅ぼされたので明智光秀の橋渡しで信長に接近，天正四年に大和を与えられる。山崎の合戦の際には友である光秀につかず洞ヶ峠まで進んで観望したので，日和見することを「洞ヶ峠をきめこむ」と言うようになった。その後，天下の名器「井戸茶碗」を持参し領土を安堵される。謡曲，茶の湯にもすぐれていたが三十六歳で病没。



池田恒興

(1538－1584)

美濃国池田郡の出身。母親は織田信長の若き頃の遊び相手であった。桶狭間の戦いをはじめ織田信長の重要な作戦にはいつも恒興が参加していた。その信長が本能寺の変により凶刃に倒れた時は明智光秀の与力であったが秀吉の招きに応じて山崎合戦に参加して活躍した。その後，柴田勝家・秀吉・丹羽長秀らとともに四宿老の一人にあげられる。天正十三年の小牧・長久手の戦いでは秀吉側について自ら家康の本拠地である三河攻めを進言し，進撃中長久手で襲撃にあい敗死した。



十河存保

(1554－1586)

永禄四年，叔父の十河一存の後を継いで土佐の長宗我部元親と対抗した。長宗我部氏の四国制覇にともない存保も阿波を追われたので羽柴秀吉に救いを求めるも，二度の救援隊も敗北し，結局存保は大坂に逃げる。天正十二年に，秀吉軍に加わり四国征伐に参加する。それも束の間九州征伐の際に先鋒として島津軍と戦い，三十三歳で戦死。



福島正則

(1562－1624)

尾張国の生まれ。幼時より秀吉に仕えて鳥取城攻めや山崎の合戦などで各地を転戦した。賤ヶ岳合戦では大活躍をし「賤ヶ岳の七本槍」の筆頭とされた。天正十三年の雑賀攻めの際には和泉畠中城で軍功をたてる。朝鮮出兵では物資輸送で功をあげる。武断派の一人であり，石田三成と対立し，そのため関ヶ原合戦では東軍の先鋒として働く。豊臣家滅亡後広島城の無断修築を家康にとがめられ減封され

た。寛永元年に没す。



細川忠興

(1563－1645)

細川藤孝の子で通称は与一郎。父と共に織田信長に仕え，天正五年に雑賀一揆の討伐に参加したのが初陣。夫人ガラシア（たま）が明智光秀の娘だったので本能寺の変では光秀側につくと思われないがため，光秀側の城を攻め秀吉への忠誠を証明した。秀吉の後継者の秀次の失脚事件に巻き込まれかけるも徳川家康に救われる。関ヶ原の合戦では東軍に属した。このとき，石田三成の軍勢が細川の屋敷におしかけ夫人を人質にしようとするも，夫人は人質の辱めを受けるよりはと死をえらんだ。元和五年，子の忠利に家督を譲り引退。正保二年に没す。



羽柴秀長

(1540－1591)

豊臣秀吉の異父弟であり，秀吉の片腕として豊臣政権の実質的な統治者でもあった。武将としての素質もあり，兄の秀吉にしたがい各地に転戦，山崎の戦い・賤ヶ岳の合戦・紀州征伐・四国征伐でめざましい働きを見せ，大和国四十四万石を領する。九州征伐では一万五千人の軍勢を率いて従軍し，その後「大和大納言」と呼ばれるまでになったが，天正十八年ころから病にかかり，翌年に病死。もう少し長命であれば，豊臣家の運命も違ったものになっていたかも知れない。



藤堂高虎

(1556－1630)

初め浅井長政の臣下であったが，何人も主君をのりかえ，秀吉の弟の羽柴秀長に天正四年につかえる。備中高松城戦にも参加し，賤ヶ岳では戦功を立て秀吉から直接五千石をうける。さらに四国・九州征伐にも参陣しやはり功をあげ禄高も上がっている。同十九年に秀長が死ぬとその子の秀俊に従い，文禄の役では水軍を指揮するも連戦連敗した。秀俊の死後は剃髪し高野山に入る。のちに秀吉に召還をうけ，さらに関ヶ原合戦では東軍として参加する。大阪夏の陣では長宗我部盛親と激戦し，落城後家康から焼け跡の金銀を与えられ，それで茶湯台子一式をつくる。城づくりの名人でもあったという。寛永七年，七十五歳で没す。



黒田官兵衛

(1546－1604)

父の職隆は赤松氏の一族。初陣は十七歳でその折官兵衛を称し，名を孝高とあらためる。早くから土地の少年を身近において鍛え，家臣団を組織した。時代動向への洞察力も優れいち早く織田信長や豊臣秀吉の陣営に参加，智将の名をほしいままにした。毛利討伐に従うも捕らえられ，一年後に救出されたがその時には歩行もままならない姿になっていた。その後は秀吉の信頼を得て竹中半兵衛と共に秀吉の天下統一に貢献する。朝鮮の役でも子の長政と共に秀吉を助けた。関ヶ原合戦では一応東軍ということになっているが，あと百日長引いていたら中国の諸城を降し相模で家康と対決するつもりだったと長政に語っている。慶長九年に没す。



宇喜多秀家

(1572－1655)

直家の嫡子で妻は前田利家の娘。父直家が天正九年に没すると弱冠十歳で家督を継ぎ，秀吉の備中高松城攻めには一万人の援兵を派遣した。同十五年の島津征伐にも参加したが秀吉は秀家を寵愛し，豊臣の姓を名乗ることを許した。朝鮮の役でも活躍し，特に慶長の役では日本軍の総督の任についた。領国統治も怠らず城下町の整備も行う。五大老にも命じられるが内部の混乱により譜代の信頼を失う。関ヶ原の合戦では豊臣家とのよしみから一万六千人を率いて西軍に参加するも大敗，島津義弘を頼って薩摩に赴き，その後八丈島に流される。八十四歳で病没。



石田三成

(1560－1600)

十五歳のころ熱さの異なる三杯の茶を秀吉に飲ませた事から秀吉の小姓に取り立てられる。天正十一年の賤ヶ岳合戦では加藤清正ら「賤ヶ岳の七本槍」に負けないほど奮戦した。二年後に奉行に任命されてからは文官的な事績に終始する。九州征伐の際も物資輸送の係をつとめ，また博多奉行も兼任した。朝鮮出兵のときは軍隊の移動と物資輸送を総轄。慶長の役では講和条約の調印に腕を振るった。しかし戦闘に参加していた者達は三成のせいで酷使されていると八つ当りをし，それが関ヶ原まで尾を引く。関ヶ原合戦で敗れた三成は処刑を直前に干し柿を勧められるも，たんの毒だと拒否。死を直前にしても希望を捨てないという

話として伝えられた。



山内一豊

(1546－1605)

父である盛豊は織田信安に仕えて信長に対抗した。その没後は一時流転生活を送り，のちに信長に仕え姉川合戦に参加。まもなく秀吉に属する。天正九年には一豊の夫人が鏡の裏から金を出して馬を買う代金として夫へ渡したという美談の元になる馬揃えが行われ，信長の目に止まる。関ヶ原の合戦の時は小山の緊急会議の時，福島正則の次に家康側につくと発言し，豊臣直系大名を家康の下につかせるきっかけを作った。戦後は土佐二十四万石に封ぜられた。慶長十年，六十年の生涯を閉じる。



加藤清正

(1562－1611)

豊臣秀吉と同じ尾張国愛知郡中村で生まれる。成り上がりの秀吉は信頼できる身内の男子を望んでいたので，幼少の清正を喜んで迎えた。初陣は天正九年の鳥取城攻め。それ以降，秀吉の出世と共に各地を転戦し，次々に手柄を勝ち取る。賤ヶ岳の七本槍の一人でもある。その後肥後半国二十五万石の大名に列せられる。朝鮮出兵にも参加し，虎退治でその名をさらに轟かせる。関ヶ原合戦では石田三成ら文治派とのいざこざから徳川方として参戦。日本三大名城の一つである熊本城を築城したのも清正である（この城の強固さは西南戦争で実証された）。慶長十六年に秀頼と家康の会見の大役をつとめて帰国の途中で病にかかり病死。毒殺との説もある。



吉川広家

(1561－1625)

吉川元春の三男である。毛利氏の豊臣秀吉への降伏後は人質として秀吉に差し出された。天正十五年，兄の元長が病没したため家督を継いで“毛利両川”の一翼を担うことになる。朝鮮出兵にも参加し，勇名をはせている。関ヶ原合戦の際には福島正則ら武断派と親しかったために家康と内応しようと毛利輝元の西軍参加を阻止しようとしたが間に合わなかった。もっとも，家康と，兵は動かさない代わりに領土はそのままという約束を結んだにもかかわらず，家康はその約束を破ったので広家は家康を，毛利家は広家を憎むようになる。寛永二年，六十五歳で没す。



香川親和

(？－1587)

長宗我部元親の二男で，天正九年元親が讃岐へ出兵した時天霧城主香川氏の養子となり家督を継ぐ。元親が豊臣氏に敗れてから土佐にきて岡豊城下にいたが，兄の信親が戦死したにもかかわらず家督相続のさたが無いのを苦にして病気となり同十五年に病没している。



長宗我部信親

(1565－1586)

長宗我部元親の長男で幼名は千雄丸。背が183センチもあり，色白で柔和，言葉少なく礼節を重んじ冗談は言うがみだらなこともなく家臣を大事にした。元親の四国統一には先だって戦い，知勇兼備の武将であるとほめられた。秀吉に長宗我部氏が降伏したのち，九州征伐に参加するも先鋒の仙台秀久が敗走したため長宗我部軍は苦戦，ついに信親は戦死した。父元親のショックも大きく元親自身の運命をも狂わせることになる。

年号・西暦対応表

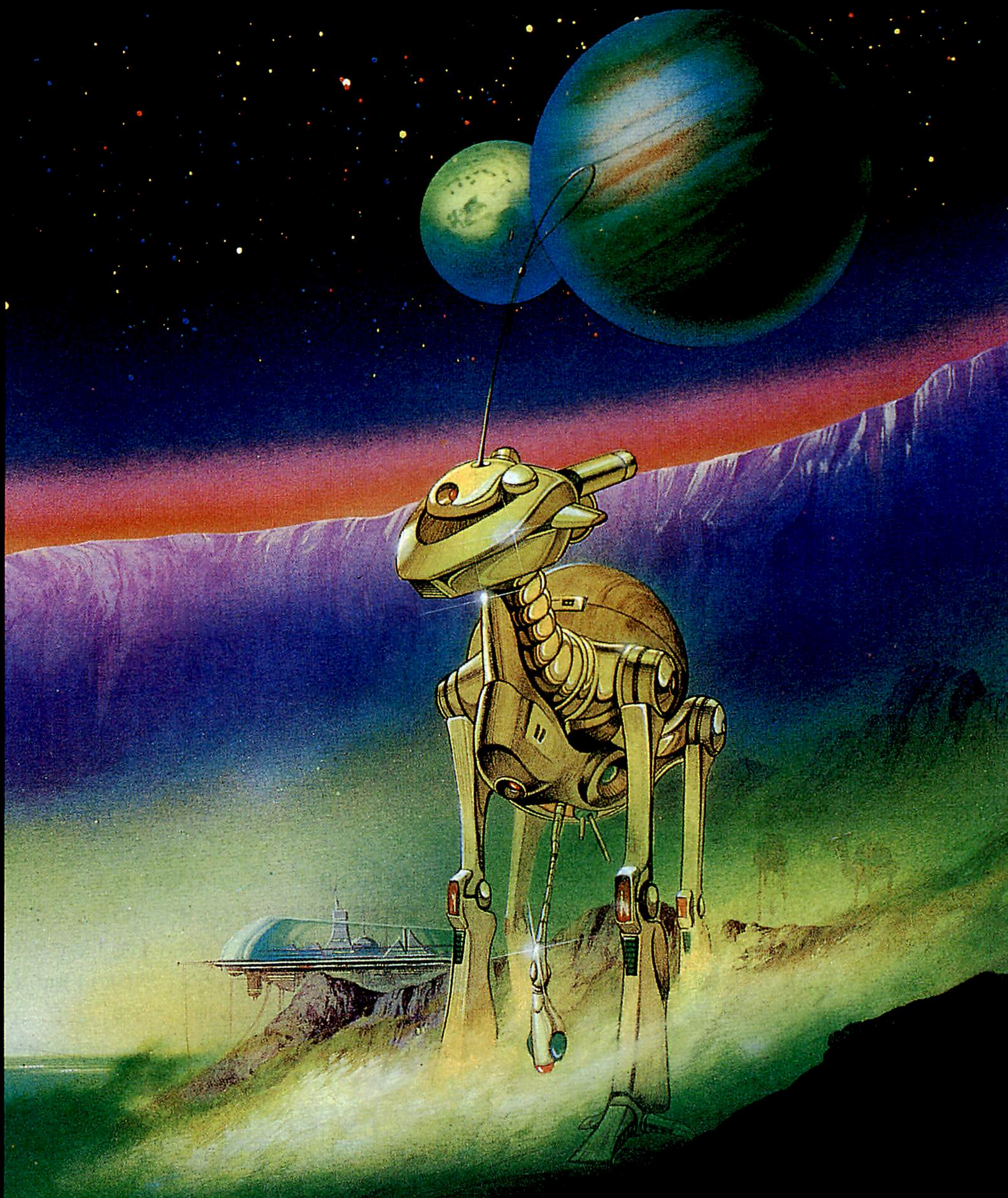
『「戦国群雄伝」武将列伝』のところでも多用した年号と，西暦の対応表を・・・と思ったのですがそれだけでは能が無いので，（織田信長が中心になってしまいましたが）おもな事件を列挙してみました。ご参考までにどうぞ。

◆参考文献

・精選史料日本史（浜島書店）
・歴史群像シリーズ
　②「関東三国志」
　⑧「上杉謙信」（学習研究社）
・歴史読本臨時増刊
　「戦国大名家370出自総覧」
　「激闘！　戦国武将三三〇傑」
　（新人物往来社）
・歴史と旅臨時増刊
　「戦国武将総覧」（秋田書店）
・「戦国人名辞典」（新人物往来社）
・「戦国大名系譜人名辞典」（新人物往来社）
・「孫子－ライバルに勝つ兵法」（ダイヤモンド社）

M.U.L.E

異星人達がおりなす
遥か未来の開拓史



●対応機種：PC-8801SR(5"2D), X1シリーズ(5"2D)
MSX2(3.5"2DD)
●発売元　：BPS　TEL：045(931)0151
●価格　　：7,800円

最初に

「タッタカタータカタッタタッタカター」と軽快なテーマミュージックを聞くと，つい踊りだしてしまいたくなるようなM.U.L.E.(Multiple Use Labor Elementの略，以降「ミュール」)。そもそも，この「ミュール」とは何者なのか?「ミュール」とは，アメリカン・フロンティア・スピリッツをほうふつさせる，開拓マルチ経済シミュレーションゲーム（何て長い名前なんだ）なのです。ルールはいたって簡単，説明書を読み，一回プレイをすればすぐに覚えてしまいます。ところがどっこい中身は大変濃く，その一回のプレイでもう「ミュール」の虜になってしまうことは間違いナシ。友達とやるならなおさらのこと，とにかく一回プレイしないことにはこのゲームのおもしろさはわかりません。

そこで，この「ミュール」のページでは，おもに前半でルールの把握(トーナメントゲーム)をしてもらい，後半に1人プレイと複数プレイに分けて，それぞれの「必勝」とはいえないまでも「不敗」のテクニック(「勝ツベカラザルハ己レニ在ルモ，勝ツベキハ敵ニ在リ」—誰にもうち勝つことのできない態勢をつくるのは味方のことであるが，誰もが勝機を見い出せるかどうかは敵側の態勢いかんにかかっている—「孫子」より）を紹介したいと思います。

ゲームの目的

「一番の金持ちになる事です」これだけではあまりにも大雑把すぎるでしょう。プレイヤー達は，惑星CEN-1088(機種によって異なる)で開拓事業を行い，1年=12か月(1ターン=1か月）のうちにどれだけの財産を築き上げるかを競うのです。生産物は食糧・エネルギー・鉄鉱石・宝石の四つ。経済の基本「需要と供給の法則」に基づき，全体量が不足していれば価格は上昇し，過剰なら下落します。オークションでは，マルチプレイなら多分，人のエゴイズムがまる出しになり，各個人の性格がはっきり出るでしょう。またカルテルを結び，同一品種の価格をつり上げることや，買い占めも自由自在。まるで近代経済のミニ・シミュレータです。

順位は，土地などの固定資産と商品・現金の流動資産の合計の多い順で表され，数々の災害を乗り越え，最終ターンに最も金持ちのプレイヤーが“一番の開拓者”，ファーストファンダーの栄光を勝ち取ることができるのです。

ゲームの流れ

ゲームの流れをつかみ，ルールを把握してもらうために実際にゲームをやるとどう進行するのか，その進行順に説明していきましょう。

①キャラクタの選択

遠い宇宙の(そして多分)はるか未来の話のため，プレイヤーキャラクタはヒューマノイド(地球人)の他にいろいろな異星人(7種類)がいて，それぞれ食糧作りがうまい，頭がよいなどの特徴があります。キャラクタの選び方次第で，ハンデをつけることもできるので非常に便利。

この8種のキャラクタの中から，好きなものを選ぶわけです。もちろん4人とも同じキャラクタを選んでもかまいません。もし，人数が4人集まらない時は，例えば2人なら残りの2人をコンピュータが「メクトロン」で担当してくれます。

②土地の配給，土地のオークション

毎ターンの初めに，各プレイヤーに1区画だけタダで土地をもらうことができます。「タダなんておいらのプライドが許さねー」と言わないで，是非もらっておきましょう。「タダより安いものはない」のですから。また適当にもらうのも考えもの。後述の経済効果や土地の適性なども考慮に入れて，もらいましょう。

配給の次に土地のオークションが行われることがあります。もし現金に余裕があるなら是非買い取りましょう。ひょっとしたらその土地は宝石の宝庫かもしれないし，少なくとも土地の評価額$ 500分だけ他のプレイヤーより固定資産が増え，ミュールの設置場所が一つ増えて，生産物を1土地単位だけ増やせるのですから。

③ミュールの配置

土地は，ただあるだけでは何も生みだしてはくれません。ミュールを配置することで物を生産し，「母なる大地」となるのです。

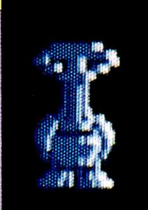
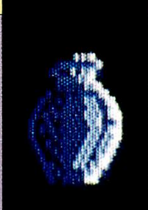
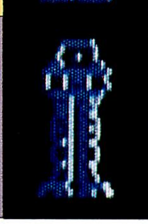
初めに，町の中の「ミュール牧場」からミュールを一匹(?)買い，これから置こうとする土地で何の生産をさせるかを決めたら，それにあうようミュールを加工屋で加工してもらいます。加工をしてもらったら，目的の土地の小屋まで連れて行き，スペースキーを押して設置します。これでこの土地は，そのミュールのタイプに合った生産物を生み出します。

また，すでに配置してあるミュールをその土地から外して再加工することも，連れて来た新しいミュールと交代することもできます。

ミュールを配置するときに，うまく小屋の上でスペースキーを押さないと…「こんな場所じゃ働きたくないよーん」(と言うかどうかは知らないけれど)と，ミュールはすたこらさっさと逃げて苦労は水のアワとなってしまいます。

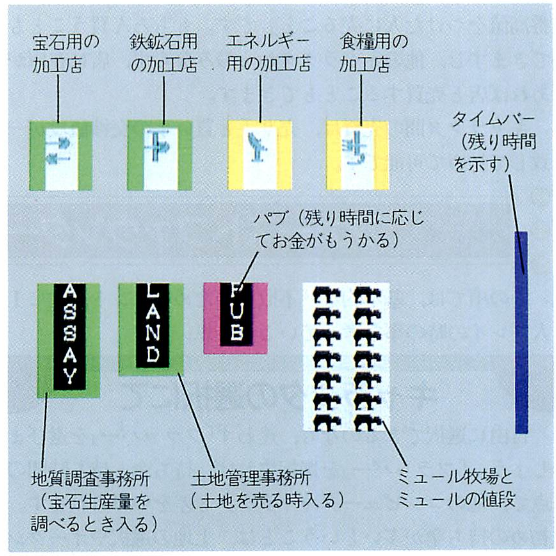
ミュールを配置せずに，「ワンパス」というこの星の原生

●第1表　キャラクタ紹介

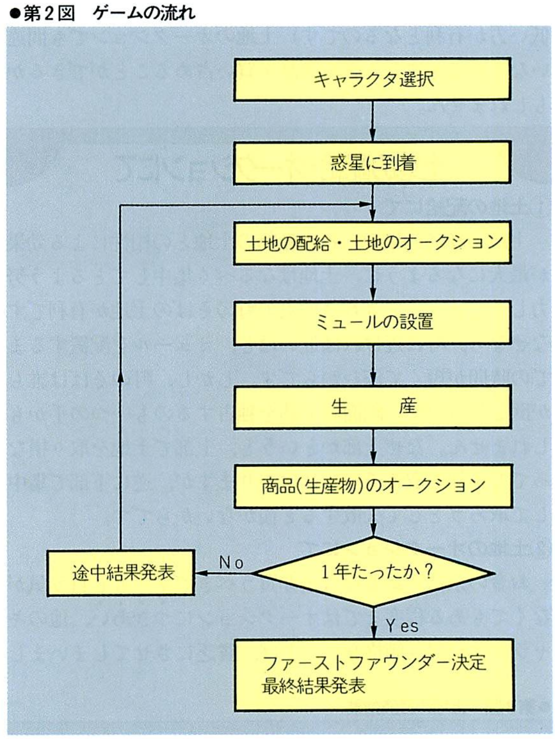
フラッパー		ボイルドドロップ銀河からやってきました。かれらの巣の卵を守るための費用として，特別に他の人より$600多くもらえます。かぼちゃに台座をつけたようなキャラクタ。初心者向け。
ボンゾイド		アームプル銀河出身。山登りが大好なのでいつも山歩きばかりしています。別名日本ザル。
メクトロン		ロボット工学の突然変異(!?)から産まれました。決断が速く行動に無駄がありません。コンピュータが選ぶときは，$200のボーナスが与えられています。
ゴルマー		ネカイト銀河出身です。土地が大好きて土地の為なら首を突き出して走り回ります。地上げ屋の転生した姿とも。
パッカー		シリコン星出身です。食べることが何より大好き。自分で自分の作ったものをたいらげてしまわなければ最高の農民になります。そりゃ，体の大半が顔て，その大部分を口が占めていればねー。
スフィロイド		ロールドー星からやってきました。かれらは直線や直角を嫌う丸い開拓者です。つぼに似ている。泡盛でもできそうだ。
ヒューマノイド		太陽系出身です。あまりに頭がよすぎるので，他の人より$400少ない持ち金で始めます。上級者用キャラクタ。太陽系ということは地球はもう太陽系をすべて手中にしたのだろうか？
レギー		アフカニー草原出身。雲の上に頭を突き出してどこへでも歩いて行きます。車のボディーに足がはえたように見えませんか…？

動物を狩ることもできます。もし彼をつかまえると，「逃がしてくれ」といってお金の入った宝箱をくれます。一発勝負のようですが，うまくいくと大もうけができるのです。一発勝負がいやなら，町の中のパブに入れば残り時間に応じた金額を稼げます。

●第1図　町の中



●第2図　ゲームの流れ



④生産

土地に置かれているミュールのタイプで生産物の種類が，決定され，その土地の特産＋ランダム要素で決められた数だけの生産物が作られます。この間プレイヤーは，ただディスプレイをながめているだけでいいのです。

⑤商品のオークション

生産物を生産したら，いよいよその生産物とお金を持ってオークション会場へ。「オークション」を知らない人はいないでしょうが，念のため説明しておきます。「オークショ

ン」とは「競売」「多くの買い手に値段をつけさせて，一番高値をつけた人に売ること」です。もちろん買うこともできますし，他のキャラクタからのみならず，店に在庫があれば店と売買することもできます。

キャラクタ間の売買は，売り手と買い手の交渉値段が一致して初めて可能です。

⑥途中結果発表

土地の評価額と，商品，現金を合計し，高い順にキャラクタが画面上に入場，結果が表示されます。

以後12か月分を①～⑥の過程が繰り返されます。

――とまあ，このようにゲームは進んでいくわけです。どうでしょうか，簡単でしょ？

ファーストファウンダーとなるために――(1)基本編

この項では，基本的な「不敗」のためのヒント，主に1人プレイの時の事を考えていこうと思います。

キャラクタの選択にて

自由に選択できるのなら，迷わず「フラッパー」を選びましょう。「フラッパー」を選択すれば，持ち金と持ち時間の点で，他のコンピュータキャラクタと差をつけられます。初めの持ち金が多いということは，土地の選択やオークションのとき多少不利になりますが（同じ条件の時は順位の低い方が有利となるのです）土地のオークションでも間違いなく勝てますし，店の商品を買い占めることができるかもしれません。

土地の配給・オークションにて

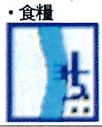
①土地の配給にて

土地の経済効果や，各生産物の土地との相性による効果が最大になるように，土地はなるべく集中してとるよう努力しましょう。できれば中央の町のそばの土地が有利です。なぜなら，町に近ければ近いほど，ミュールを配置するまでの時間が短くて済むからです。しかし，町のそばは誰もが欲しがるので，画面の上部を独占するのも一つの手かもしれません。なぜ上部かというと，上部で土地を取り損なっても下部で取るチャンスはありますが，逆に下部で集中して取ろうとして失敗すると後がないからです。

②土地のオークションにて

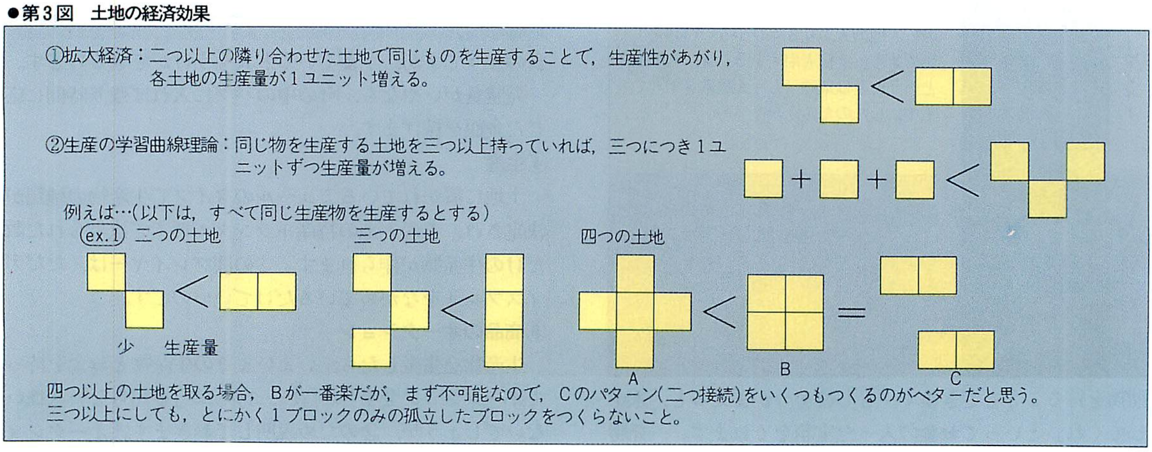
お金の余裕があるなら是非買うべきです。もし買う気がなくてもある程度まではオークションにつきあい，他のキャラクタが買う価格をつり上げ，貧乏にさせてしまいまし

●第２表　生産物と，生産物・土地の適性

	解　説	ミュールの加工費	価格の幅
・食糧 	開拓するときの待ち時間に影響。	$ 25	$15 ～ $250
・エネルギー 	ミュールを動かすのに必要。最低必要量はエネルギー用を除いたミュールの所有地に１を足した値。	$ 50	$10 ～ $250
・鉄鉱石 	店がミュールをつくるのに必要。店の鉄鉱石２個でミュールを１台つくりだす。製造方法はナゾ。	$ 75	$25 ～ $250
・宝石 	生活にはまったく関係なし。店から買い受けることもできない。	$100	$50 ～ $150

生産物＼平均生産量	4	3	2	1	0
食糧	川沿い		平地	山地	
エネルギー		平地	川沿い	山地	
鉄鉱石	土地の上に存在する山の数＋1			平地	川沿い
宝石	「「突発事故」で隕石の落ちた場所	高程度	中程度	低程度	極わずか
		町の地質調査事務所(ASSAY)で調べてもらう			

●第３図　土地の経済効果



ょう。オークション中の，各キャラクタの上下のスピードは同じなので，その点を頭に入れてつり上げ，適当な値段で引き上げないと，いらない土地まで買うはめにあいます。コンピュータ例にこの手を使われないよう気をつけて下さい。よく使われて泣きを見ることがあります。

なお，自分とコンピュータキャラクタ１人のみが参加した場合，自分が値段を上げない限り，コンピュータ側も値を上げてこないことを注意しておきます。

売るときはもちろん，なるべく高い値段をふっかけましょう。そのためにも，他のキャラクタが欲しい所を取るのも一つの手です。

ミュールの配置にて

とにかく時間との競争です。町には，上と下の辺りから入れば，町画面の中央に行けることや，山や川では速度が遅くなること，斜め移動ができることなどを利用して時間短縮を図りましょう。

ある土地のミュールの仕事内容を変える場合，そこの土地のミュールを連れて行き，加工して再配置すると，２往復分の時間がかかりますが，あらかじめ新しい仕事用に加工したミュールをその土地に連れて行き，交代すれば一往復分の時間ですみます。

ワンパス狩りについてですが，ワンパスは同じ山から２～３度顔を出す(山で「ピカッ」と明かりが光る)ことが多いので，一回光ったらそこへ向かう，なるべく密集した所で待機するのがうまい方法です。

商品のオークションにて

最低限の商品を残してあとは売るべきです。他に値上げを見込んで商品を買い込んだり，買い占めたり…詳しくは(2)応用編にて説明するとしましょう。

固定資産と流動資産

各月に発表される順位は，固定資産（土地）と流動資産(商品・現金)の合計で表されます。固定資産である土地は，値段の変動はなく１区画＄500＋ミュール加工代金分の評価額があるのです。商品は，その月ごとの価格によって評価額が変動するので，12月に自分が貯めこんでいた商品が暴落すると目が点になります。やはり現金が１番，土地が２番でしょう。商品は，あまり貯め込んでいてもロクなことがありません。現金さえあれば，たいていのことが出来るのですから。

地質調査，行う必要性は…？

コンピュータプレイヤーが，勝手に地質調査をしてくれるので，それをながめて用紙に記録してしまえば自分で調査する必要はありません。はっきりいって時間の無駄です。

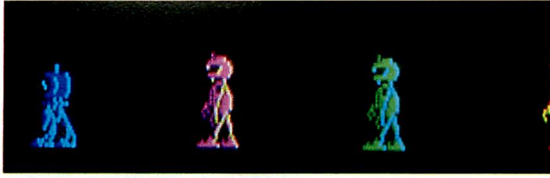
具体的にどうプレイするか

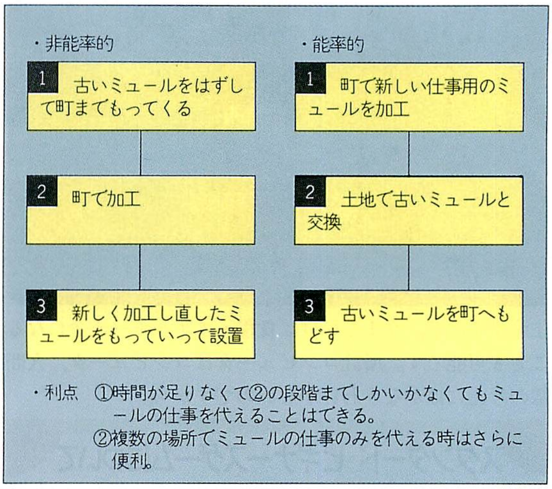
とにかく生き残る(＝破産しない)ためには，どうプレイすべきか簡単に見てみましょう。まず，１か月めに川のエリアを確保して食糧ミュールを置き，次の月にその隣りのエリアを取りエネルギーミュールを置きます。これで一応自給自足体制が完成します。コンピュータ側は，初めから単価の高い鉄鉱石をつくるでしょうが，気にしないで下さい。地盤固めが第一なのです。

次に何をすべきでしょう。コンピュータ側の調査を見て，ある程度宝石のありかがわかっていれば，宝石のある場所を取り，宝石採掘に精を出してもかまいません。初めのうちに大もうけすれば後々ラクになります。

自分の土地の拡大と共に，エネルギー使用量が増えてくるので，エネルギーミュールに接した土地をもう１～２区画とり，エネルギーの需要増大に備える事も考えねばなりません。食糧の区画ももう一つ二つ増やした方が良いでしょう。

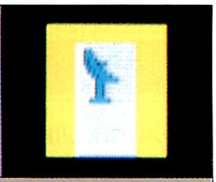
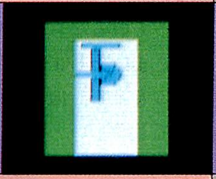
地固めがしっかりできたらあとは宝石採掘で独走です。食糧もエネルギーも他のコンピュータキャラクタより多く





●第４図　効果的なミュールの交代方法

●第３表　腐る量

食糧		エネルギー	
1/2。ほとんど保存はできない冷蔵庫はないの？		1/4。どうやら半有機性のエネルギーらしい。"腐る"のだから…。	
鉄鉱石		宝石	
50を越えた分だけ。倉庫には50個しか入らないらしい。		50を越えた分だけ。宝石は少し経済的に痛いぞ。	





▲初めに行うのが自分の色の決定。

生産するので，うまくいけば食糧・エネルギー成金になることも可能です。所詮コンピュータはコンピュータ，人間様の考えにはかなうわけがないのですから。

スタンダード・ビギナーズゲームについて

この項の最後に，この二つのゲームについて少し記述しておきましょう。スタンダードゲームでは，宝石がないので鉄鉱石がポイントになります。価格の変動が予想しやすい反面，激的な変化がないので，大差をつけて勝つためにはあなたの経済的なカンが必要です。ビギナーズゲームでは，期間が6か月しかないので，どれだけ早くもうけを得るかが問題になるでしょう。

ファーストファウンダーになるために——(2)応用編

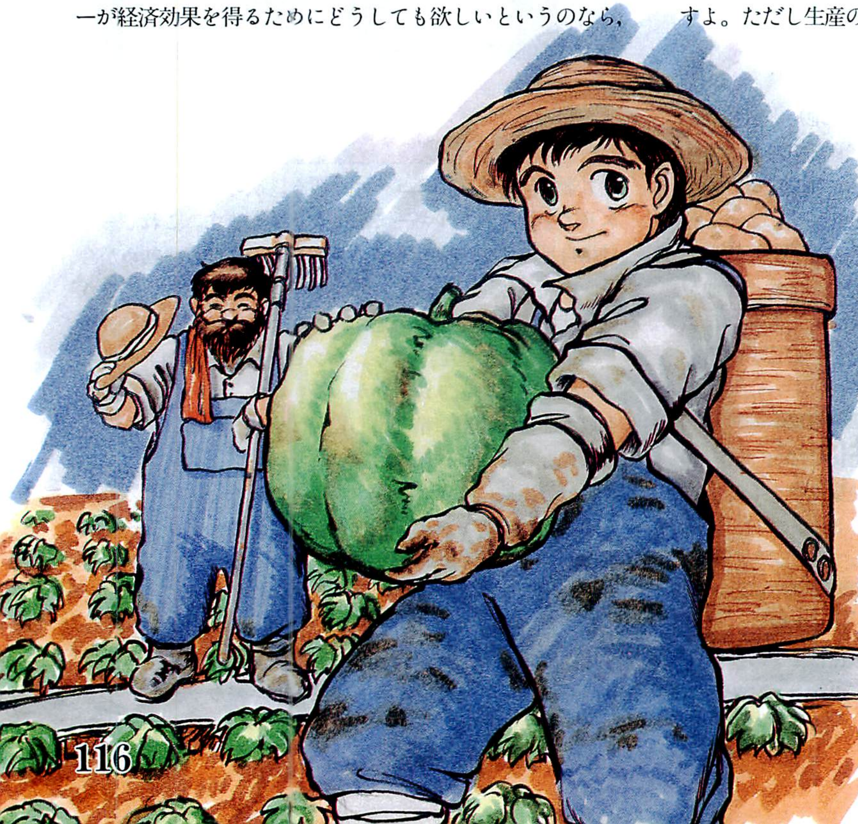
この項では応用編として，基本編より高度なテクニックや，多人数プレイにおいてのヒントを記述していくことにしていきます。

地上げ

もしあなたが現金をたくさん持っているなら，土地のオークションで土地を買いまくってしまいましょう。あとはそのまま自分の土地として活用するもよし，他のプレイヤーが経済効果を得るためにどうしても欲しいというのなら，価格を好きなだけ上げてしまいましょう。相手が何を言ってもかまいません。主導権は土地を保有しているプレイヤーにあるのですから。

専門職

自給自足の体制を作ったら（前記の通り），そのあとは何か一つを専門職とし，集中して生産しましょう。特に，鉄鉱石や宝石は単位価格も高く，大量生産すればもうかりますよ。ただし生産のし過ぎで生産物が腐っては苦労は水のアワです。



鉄鉱石の暴騰

鉄鉱石の価格は，主にミュールの残り台数と関連があります。そこで，もしあなたが専門職として鉄鉱石生産を選んだのなら，そして他人が鉄鉱石を生産していないのなら，まず店の鉄鉱石を買い占めましょう。そうすれば店は材料がないので，ミュールを新しく作ることができません。ミュールの残り台数が少なくなって自分の順番がまわってきたら，素早くミュールを一番安い食糧生産用ミュールに加工し，逃がします。3～4回は繰り返せるでしょう。そうすればもうしめたもの。鉄鉱石の価格は，1単位あたり＄100以上にはね上がっているはず。そこですかさず全部売ってしまえば，もうあなたは「鉄鉱石成金」です。

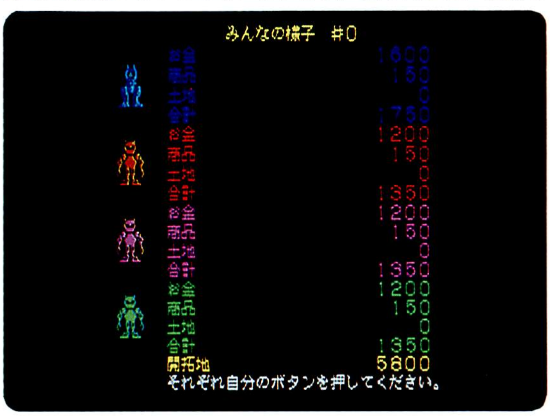


▲次にキャラクタの選択を行う。キャラクタによって有利・不利があるのでよく考えて選ぼう。

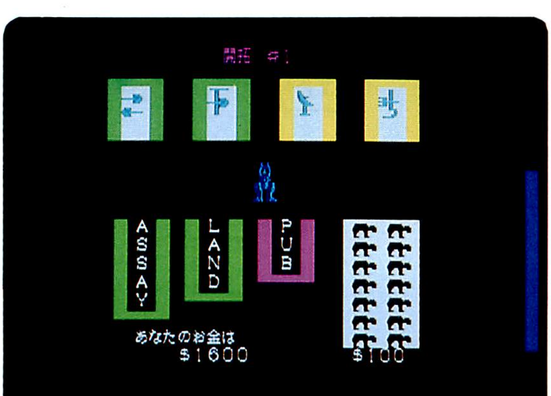
ポイントは暴騰したらすぐに売ること。値がつり上がったのを見て，他のプレイヤーも鉄鉱石を作り出してしまう前に大量に鉄鉱石を市場に放出し，価格を暴落させるのです。これなら一挙両得！

買い占め

エネルギーや食糧の店の在庫が残り少なく，また生産している人がほとんどいないなら，その商品に残っている在庫を全て買い取ってしまいましょう。次の月には，価格を



▲最初の状態。誰もまだ土地を持っていないので，土地の評価額は0（ゼロ）。



▲店の中にて。右下の，ハムスターの群れの様なものは全て『M.U.L.E.』である。ここでミュールの売買や改造を行うのだ。



▲宇宙船の着陸。これから1年間の開拓が始まるのだ。

いくらでもつり上げることができます。なにしろエネルギーと食糧は，生活必需品（？）なので，必要量がないと何かと不都合が生じるものですから。相手はいくら高くても買わざるを得ないでしょう。

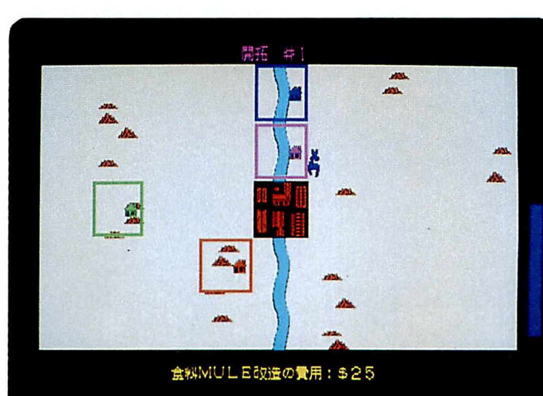
※「買い占め」や「鉄鉱石の暴騰」は，比較的前半ターンでないとできない事が多いようです。店の在庫が火事で無くなれば，後半ターンでも可能性はありますが。

自給自足

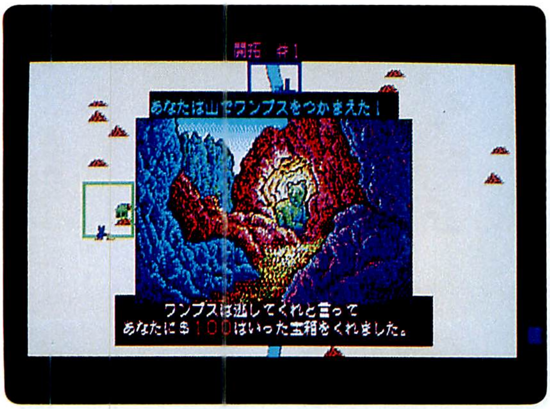
初めはとにかく，エネルギーと食糧のミュールを配置しましょう。自給自足体制さえ作れば，少なくとも相手に弱



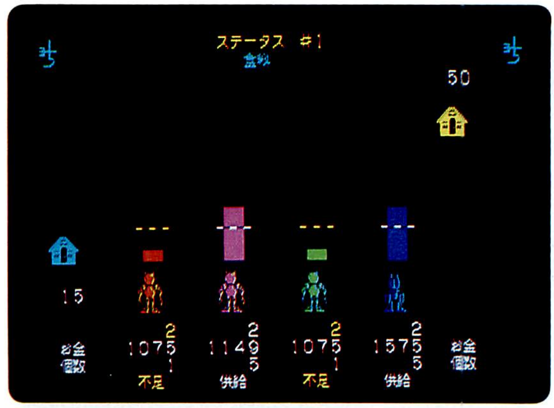
▲土地の選択。四角いカーソルが左上から動いていくので自分の欲しい土地の上にきたら，すかさずスペースキーを押す！



▲ミュールを改造し終えたなら，自分の土地へ設置しにいく。



▲ミュールを設置した後は，ワンプスをつかまえるのを試みてもよい。後半ではかなりの金になるぞ。

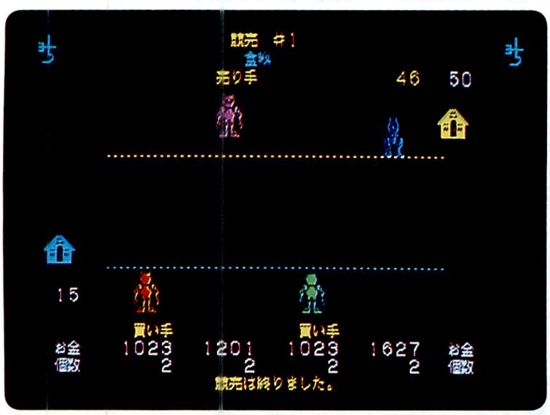


▲店での売買。各品物について行う。初めは今回どれだけ収穫できたか。グラフが上昇する時の音が楽しい。

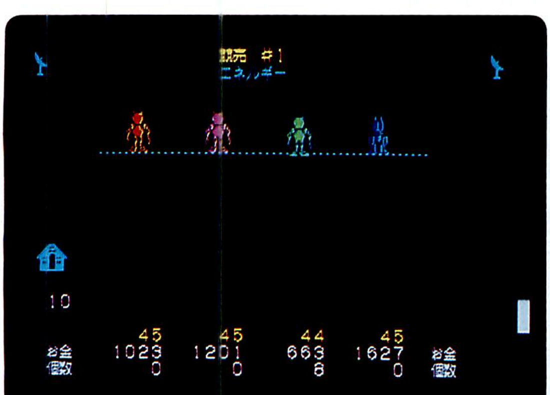
みを握られることは少なくなるでしょう。下手に，初めから皆が値のある鉄鉱石や宝石ばかり生産して，惑星上の食糧が1単位もなくなると，みんな飢え死してゲームは途中で終わってしまいます。気を付けて下さい。

買い占めに対する策

これは多人数プレイのときのみ可能で，しかもちょっとした口のうまさが必要です。もし，誰かが商品を買い占め，



▲売り手か買い手かを決定した後に取り引き開始。売り手は値を下げ，買い手は値を上げる。両者の値が同じになった時はじめて取り引きが成立するのだ。



▲全員が買い手にまわると，あとは店から買うしかない。1人で店の在庫を全て買い取ってしまうことを“買い占め”という。

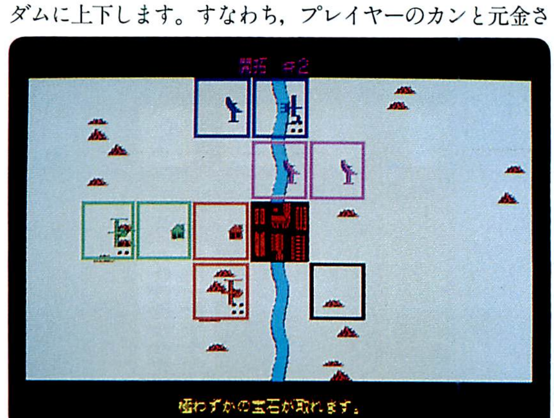
値段をつり上げていたら(オークション中)，初めはそれにのります。販売価格が上昇し，画面がスクロールして画面左下の店のマークが消えたら，すかさず自分のキャラクタを一番下まで下げてしまいましょう。そしてこう言うのです「どうだこれで君はもう店に売ることができなくなったろう。もうその商品は腐っている(北○の○風に)。悪い事はできないのだよ」。

どういう事かというと，店に在庫がなく，値段をつり上げて画面をスクロールさせ，左下の店のマークが消えると，もうその時点から店にその商品を売ることが不可能になるのです(土地のオークションでも似た事が起こります)。もちろん，必需品であるエネルギーや食糧なら，自分は次の月にかなりの不都合を受けますが，買い占めた人は商品が腐り(特にエネルギーと食糧は腐りやすい)，それ以上の損害を出す可能性があるのです。彼はきっと二度と買い占めをしなくなるでしょう。

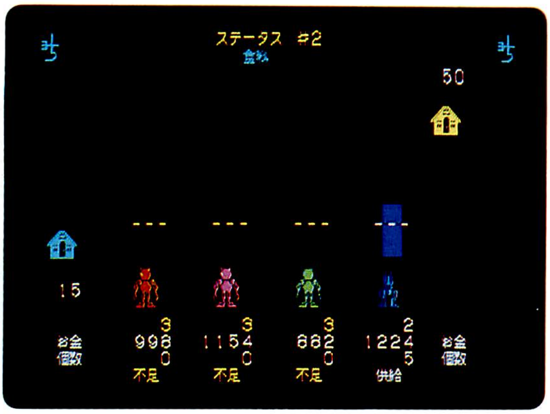
※この技は他のプレイヤーとの協力が必要です。1人でも誘惑に負けて買い占めた人から商品を購入してしまっては効果がありません。

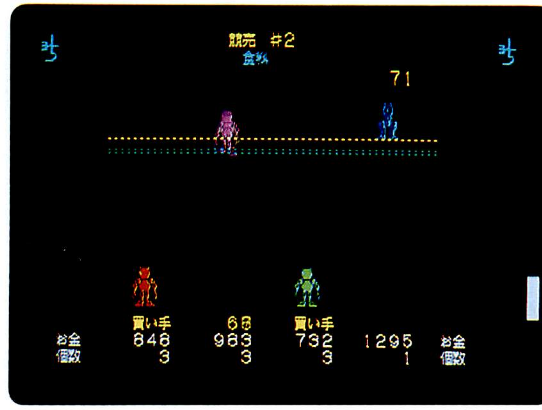
宝石で大もうけ

宝石の価格だけは「需要と供給の法則」と関係なく，ランダムに上下します。すなわち，プレイヤーのカンと元金さ



▲宝石探査は，コンピュータ側が行うものを記録しておく程度で十分だろう。





▲中盤になると，時として食糧やエネルギーが不足することがある。この時食糧を作っていれば『食糧成金』になれる。

えあれば，宝石相場で大もうけができるのです。

とりこのジレンマ(マニュアルより)

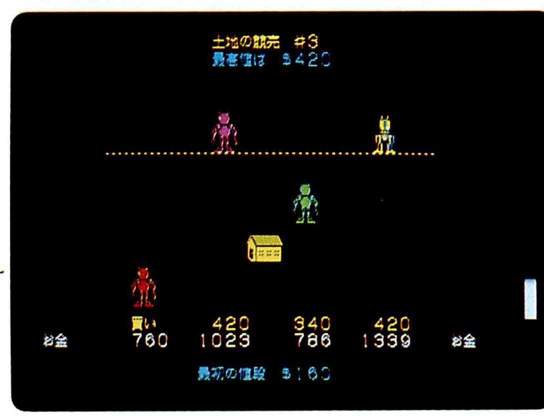
これは簡単にいえば，社会の構成員が皆利己主義に走ると，社会全体がダメになるということです（何だか現代社会を描写しているような)。1人を“ドカ貧”にしてしまうと，他のプレイヤーにとっては，商品の買い手が1人減ってしまい，残りの商品を安い価格で店に売らねばならなくなるでしょう。

「ラスト・スパート！」

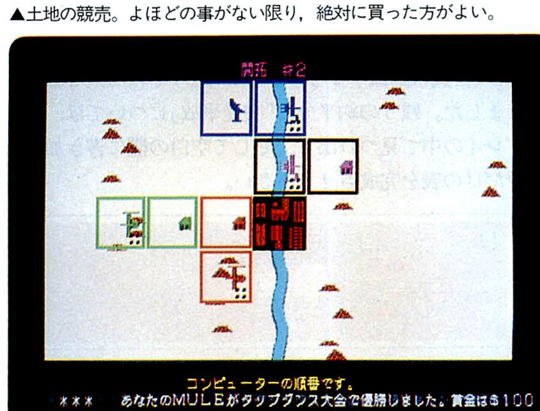
最後の2～3ターンはどうするか。勝利に向かって一直線です。エネルギーと食糧を必要量だけ保存しておき，なるべく多くの土地を，宝石か鉄鉱石といった価格の高い生産物の生産に変えるべきです。最後に笑う者が本当の勝者なのです。

出る杭は打たれる

多人数プレイでよく見られる光景です。初めから，いきなりとばして一位を独走していると，他のプレイヤーがカルテル*などの同盟を結び，その人をたたき落とす傾向があります。それを避けるためにも，最初は2～3位に位置し，後半に挽回して1位となるのです。後半の独走なら，もういくら他のプレイヤーが手を結んでも間に合いません。また悪い突発事故は，上位の人に起こりやすく，前半ではダ

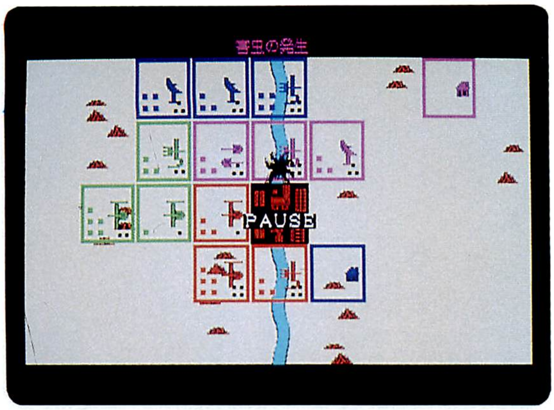


▲土地の競売。よほどの事がない限り，絶対に買った方がよい。

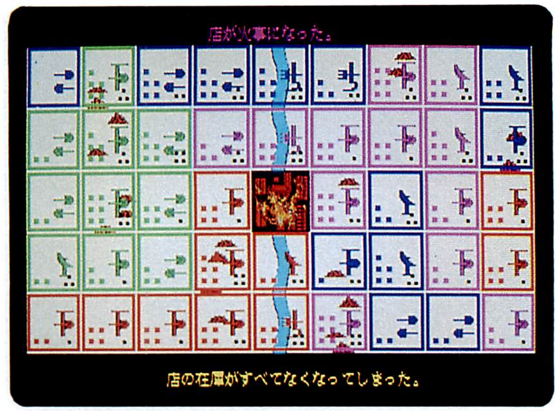


▲自分の順番になる直前のイベント。ラッキーなものとアンラッキーなものがある。

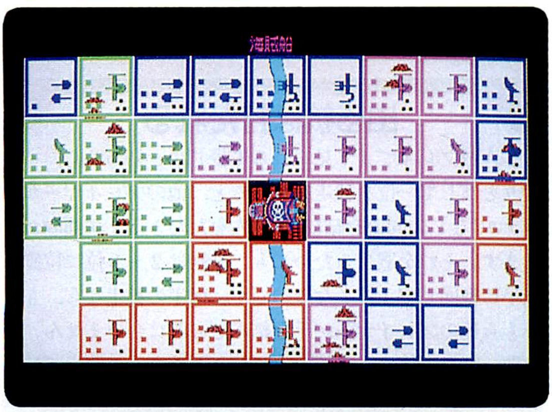




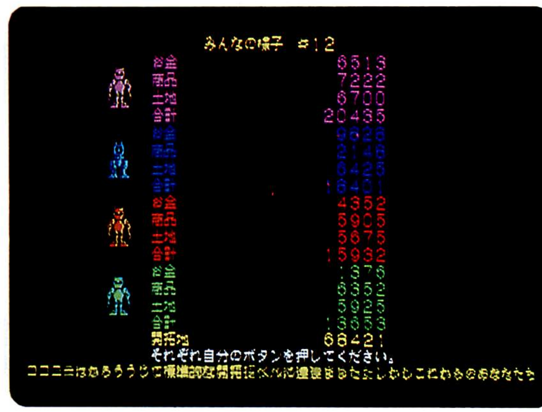
▲害虫の発生。１エリアの食糧が全てパーに！



▲店が火事に！食糧・エネルギーが高騰する！



▲海賊船。星にある全ての宝石を持って行かれてしまうのだ……。



▲最後に順位の発表。グズグズ…(注：プレイヤーは青でした)。

メージが大きいのです。後半ならもう地盤が整っているので，少々のことではビクつきません。

その他

他に一つ二つあげれば，エネルギーミュールは横一列に配置してはいけない（突発事故の「すさまじい台風」で受けるダメージが大きい），商品のオークションで自分のみが売り手なら，少なくとも店の売価で売れる，などです。

インフォメーションズ

さて，ゲーム中の楽しみの一つ，「突発事故」つまり“ランダム・イベント”について紹介していきましょう……と思ったのですが，全部を紹介したのではプレイヤーの楽しみが無くなってしまいます。そこでミュール設置時に起こるイベントを11，競売に入る前のを四つ紹介し，後者については（全員に関係するものが多いので）その対策も書いておきました。残りの約半分の「突発事故」については，自分のプレイの中で見つけ出し，そして空白の欄に書き加えて自分だけの表を完成させて下さい。

最後に

今までのことを全て理解していただければ何とか「不敗」の体制を作ることはできると思います。では勝つためにはどうするのか。コンピュータ相手なら，もう間違いなく勝てるでしょうが，人間相手では難しいかもしれません。“口”のうまさ，交渉の上手さが物を言うのです。

さあ，友人宅に電話をかけて「ミュールをやらないかい？」と誘ってみてはどうでしょう？



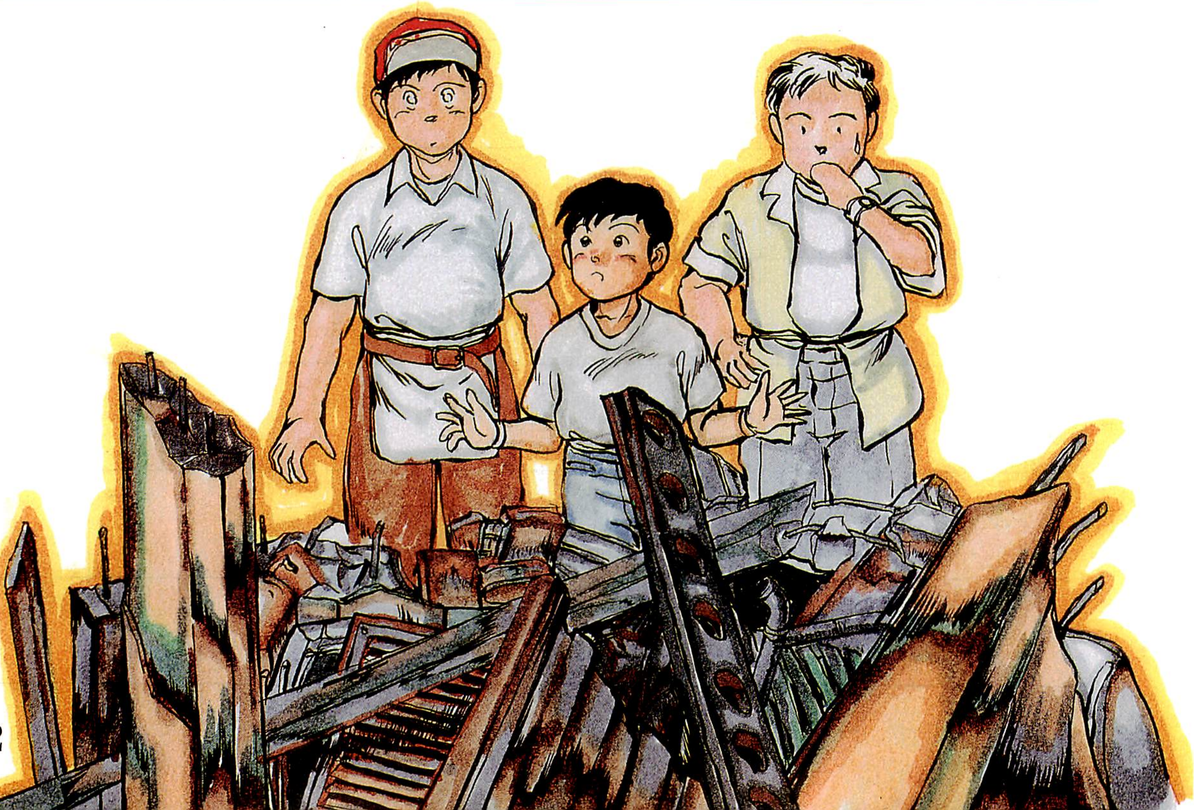
●第４表　突発事故一覧表

①ミュール設置時に起こるもの(21種類)

No.	文　章	プレイヤーにとって
1	あなたのあまりの馬鹿さかげんにあきれて故郷の星は＄○○○の援助金を送りつけてきました。	+
2	故郷の親戚から小包が届きました。中には－が×個と－が△個入っていました。	+
3	エネルギー用ＭＵＬＥの太陽電池が汚れてしまいました。掃除のためにそれぞれ＄○○かかります。全部で＄○○○です。	−
4	故郷の慈善団体があなたを哀れんで＄○○○を寄付してくれました。	+
5	放浪の宇宙旅人があなたのもてなしに感謝して－を×個おいていきました。	+
6	あなたは登録し忘れて土地を一区画失いました。	−
7	あなたの子供がこうもりとかげにかまれました。病院から＄○○○の請求がありました。	−
8	あなたのＭＵＬＥがタップダンス大会で優勝しました。賞金は＄○○○です。	+
9	“ムースラット”の死骸を見つけました。革が＄○○○で売れました。	+
10	鉱山用ＭＵＬＥが働きすぎて壊れてしまいました。それぞれの修理に＄○○○かかりました。全部で＄○○○です。	−
11	２本足馬の競馬で＄○○○負けてしまいました。	−
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

②競売に入る前に起こるもの(8種類)

No.	事故名	影響	対策
1	いん石	落下地点の宝石平均生産量が「4」になる。	もし，また誰も取っていない土地なら次の月に絶対とろう！他人の土地なら…どうしようもないね。
2	磁気嵐	1区画のミュールが逃げ出してしまう。	自分の土地だったら，おもいっきり笑って悲しみをゴマかしましょう。
3	店の火事	店の在庫がすべてなくなる。(ミュールは残る)	自給自足体制がとれている人はここで「食糧・エネルギー成金」を目指しましょう！「鉄鉱石の暴騰」技も使えそう。
4	すさまじい台風	横一列の {食糧がたくさんできる / エネルギーが不作になる	エネルギーミュールは横一列に配置しないこと。
5			
6			
7			
8			



SUPER
大戦略



イラストはキャンペーン版大戦略IIのパッケージのものです

●対応機種：PC-9801シリーズ(5"2HD,5"2DD,3.5"2HD)
PC-8801SRシリーズ(5"2D),X1シリーズ(5"2D)
FMTOWNS(3.5"2HD),FMR-50/PanacomM500(5"2HD)
MSX2(2メガROM,3.5"2DD)

●発売元　：㈱システムソフト　TEL：092(752)5278(ユーザーサポート)
㈱マイクロキャビン(MSX2版)　TEL：0593(51)6482

●価格　　：各8,800円

前書き

「大戦略」――なんとすばらしい響きなのでしょうか。1986年にＰＣ－98シリーズ用の「現代大戦略」が発売された時，真に世の中はＲＰＧ一色。「大戦略」はＲＰＧという大海原にのりだした小舟だったのです。しかし，その舟は波にのれることなく，いやそれどころか86年を「大戦略元年」として定義づけ，現在までに続くパソコンゲームでのシミュレーションゲーム・ブームのきっかけとしたのです（余談：この年は日本初のシミュレーションゲーム専門誌「ＴＡＣＴＩＣＳ」の創刊の年でもあります）。

その後ＰＣ－88シリーズ用，X1用，ＦＭシリーズ用，ＭＳＸ2用（他社から発売）などと他機種に移植，また「パワーアップキット」や「マップコレクション」でその面白味を深め，さらに「大戦略II」という少し複雑化した改定版を発表するにいたって「大戦略」シリーズは確固たる地位を得ました。

しかし「大戦略II」はあくまでもＰＣ－98シリーズ用，８ビット機のユーザーは指をくわえて見ているしかないという悲しい時が続きました。しかし，システムソフトは８ビットユーザーを見捨てていなかったのです。そう，「スーパー大戦略」の登場です。基本的システムの変化は無いものの，ユニットの種類の多さ，そしてコンピュータの思考ルーチンの強さは「大戦略II」を越えたといっても過言ではありません。時代の流れによるプログラム技術の進歩は，ダイヤの原石をすばらしいダイヤの指輪に変えてしまった，そんな言葉があてはまるのではないでしょうか（変な表現）。とにかく初めて手にしたとき著者は感動のあまり原稿も忘れて徹夜してしまったほどすばらしいできなのです。



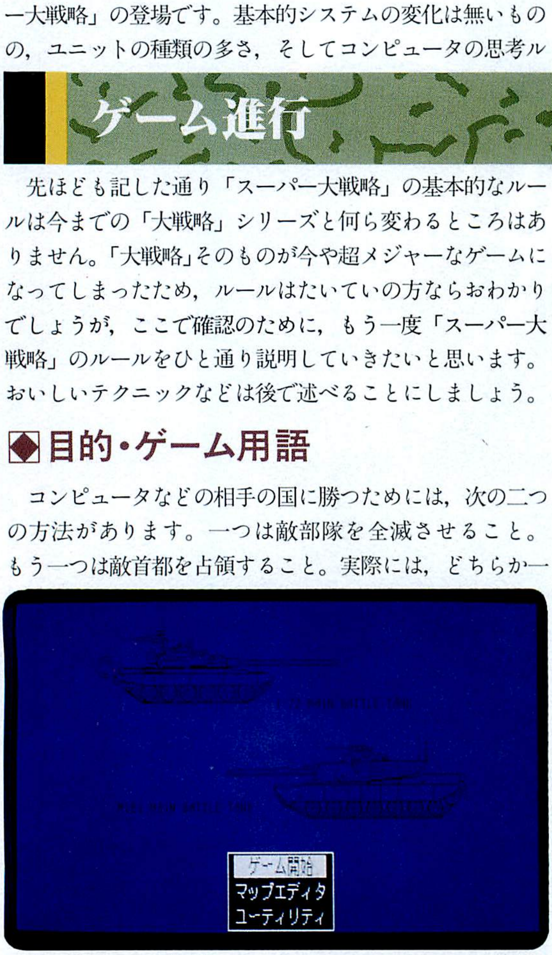
とにかくそんなわけでこれから「Super大戦略」を知ってもらうため，細かく分けた項目ごとにいろんなことを詳しく説明していきます。初心者も中級者も，そして上級者も楽しんで読んでいただければ幸いです。

ゲーム進行

先ほども記した通り「スーパー大戦略」の基本的なルールは今までの「大戦略」シリーズと何ら変わるところはありません。「大戦略」そのものが今や超メジャーなゲームになってしまったため，ルールはたいていの方ならおわかりでしょうが，ここで確認のために，もう一度「スーパー大戦略」のルールをひと通り説明していきたいと思います。おいしいテクニックなどは後で述べることにしましょう。

◆目的・ゲーム用語

コンピュータなどの相手の国に勝つためには，次の二つの方法があります。一つは敵部隊を全滅させること。もう一つは敵首都を占領すること。実際には，どちらか一方が実現できそうなら，もう一方もだいたい可能なので，同じようなものと考えて良いでしょう。戦場（マップ）は64×64のヘックス（後述）から構成され，その上をユニットが動きまわります。



▲ゲーム開始・マップエディタ・ユーティリティの選択。ここらあたりは前作からの引き継ぎ。

次に，以後の説明では色々なゲーム用語がでてくるのでそれらの言葉の説明をしておきましょう。

〈マップ〉

ゲームの世界を形づくる戦場です。戦場の全体図を表すものをフルマップ，プレイヤーが実際にプレイを行う大きめのものをビューマップと呼び，ビューマップは六角形に区切ったマス（ヘックス）の集まりでできています。

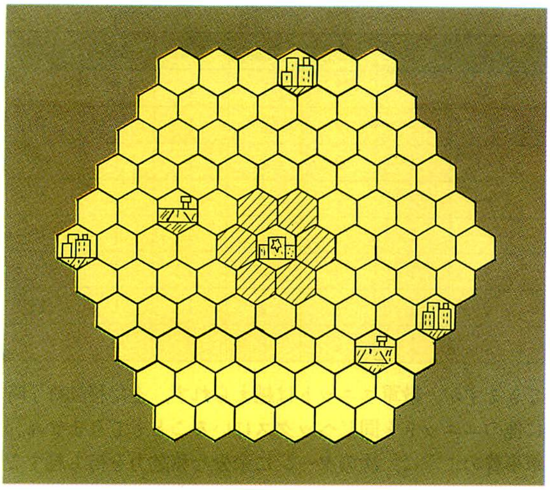
〈ヘックス〉

マップを構成する六角形のマスです。将棋などにもある四角形のマス（スクエア）の兄弟だと思って下さい。六角形である理由はいくつかあるのですが，プレイするときにはそんな事を気にする必要はありません。すべてのヘックスは縦横０～63の数値がふられていて位置を表します。

〈ユニット〉

マップの上で，プレイヤーなどが操作する部隊のことをこう呼びます。ユニットは兵器・兵員のある程度の集団を表し，戦車・装甲車・対空戦闘車両・輸送車・補給車・各種歩兵などの地上ユニットと戦闘機・戦闘爆撃機・攻撃機・攻撃ヘリコプター・輸送ヘリコプターなどの航空ユニットに分けられます。

●第１図　本国領



〈ターン・フェイズ〉

ターンは青・赤・緑・黄のためのフェイズに分かれ，この順にフェイズがまわってきます。各フェイズでそのプレイヤーは，移動などの作戦行動が行えるのです。他のプレイヤーのフェイズ中は，何もできません。ただ眺めるのみです。一応200ターンまでに終わらないと，ゲームは引き分けになるというルールがあるのですが，そんなことは４人集まってのバトル・ロイヤルでない限りまず皆無でしょう。

〈本国領〉

各国の首都から５ヘックス以内（もちろん首都自身も含む）を本国領といいます。各プレイヤーは，本国領内の自軍の都市・空港，および首都に隣接する山・川・海のヘックスを除いたヘックスでのみ生産ができます。もちろん，自軍のであっても，また敵軍のであってもユニットが存在しているヘックスでは生産できませんし，空港で地上ユニットを生産することや都市で航空ユニットを生産することもできないのです。

〈軍事費〉

ユニットの生産や補充に使われるポイントのことです。1ターンめは1500，次のターンからは首都から300，その他の自軍都市からは一つにつき50～100（初期設定で決められる）の軍事費が得られます。もちろん使い切らないでそのターンを終了すれば，次のターンに追加されることはいうまでもありません。

〈地形〉

すべてのヘックスには何らかの地形が描かれています。この地形は，全部で14種類。もちろんのことですが一つのヘックスには１タイプの地形しか存在しえません。

●第１表　地形とその説明

地形	説明
首都	国家の中枢機関の集中している場所で，ここを占領されると占領された側は負けになります。地上ユニットの生産や補給ができます。
都市	占領している都市１つにつきある一定の軍事費が入ります。自国領内の都市では生産を行えます。また自国都市では地上ユニットの補給・補充ができます。防御値もある程度のものを持っています。
空港	航空ユニットはここで補給・補充ができます。また自国領内の空港では航空ユニットの生産もできます。
要塞	トーチカや防御陣地を表していて，かなりの防御効果があります。国籍がないのでどの国のユニットもこの効果を利用できます。
道路	整地された道で，地上ユニットは高速で移動できます。
平地	平坦な地。キャタピラタイプの地上ユニットは道路と同じように移動できます。
荒地	整地されていない土地です。移動が困難なため，この上ではあまり速く移動できません。
砂漠	荒地ほどではありませんが，速く移動できません。
森	おいしげる木がじゃまになるため，高速の移動ができません。ただし身をかくせるため防御効果はかなり高くなります。
山	山岳です。兵員と，ごくごく一部の車両以外の地上ユニットは入れません。防御効果が高いことはいうまでもないでしょう。
川	地上ユニットは一部のものしか入れませんし，移動速度もかなり遅くなります。もちろん防御効果は最も低いです。
海	地上ユニットはまったく侵入できません。航空ユニットだけの領域になるわけです。
湿地	ぬかるみなどを表わします。移動コストがかかり，防御効果も低い地形です。
橋	川や海を渡るための交通路です。道路と同じように地上ユニットは高速で移動できます。

●第２表　1フェイズ中に一つのユニットに対して行える行動

(1)（補給）→ 移動	(6)（補給）→ 移動→乗車
(2)（補給）→ 戦闘	(7)（補給）→ 移動→降車
(3)（補給）→ 移動→戦闘	(8)（補給）
(4)（補給）→ 乗車	
(5)（補給）→ 降車	※（補給）はしなくてもよい

◆基本ルール

１フェイズでは，将棋のように一つのコマしか動かせないのではなく，すべてのユニットに対して行動させることができます。もちろん何もしなくてもかまいません。早速各行動について説明しましょう。

〈生産〉

ゲームを始めたとき，当然のことですがマップ上にはユニットは一つもありません。勝利を勝ち得るためには，まずユニットを生産しなければならないのです。生産は，ゲーム用語のところであったように，本国領内の限られたヘックスでのみ可能です。もちろん軍事費が足りないと生産できません。１国で生産できるユニット数の上限は，「48」。１国につきこの数以上は存在できません。「48」というとけっこう多い気もしますが，大きなマップでは上限ギリギリまで生産しても足りない事がありうるので，その場にあったもっとも有効な兵器を生産しましょう。

生産方法は，以下の手順で行います。

●第３表　移動消費率と移動タイプ

種　別	道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	湿地	要塞	都市	空港	首都
航空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタ１	1	1	2	3	−	2	2	−	1	2	2	1	1	1
キャタ２	1	1	2	5	−	2	2	−	1	2	2	1	1	1
キャタ３	1	2	2	−	−	2	2	−	1	2	2	1	1	1
タイヤ１	1	2	2	3	−	2	3	−	1	3	2	1	1	1
タイヤ２	1	1	2	−	−	2	3	−	1	3	2	1	1	1
タイヤ３	1	1	2	5	−	2	3	4	1	3	2	1	1	1
兵員	1		1	2	−	1	2	2	1	2	2	1	1	1

①生産したい場所へ，ヘックスカーソルを移動し
②［Ｆ５］キーを押し生産表を表示させます。
③生産したい兵器の上に反転カーソルを合わせて［リターン］キーを押します。

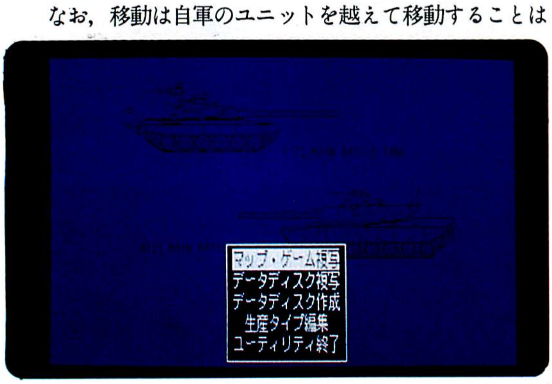
途中でやめたくなったら［ＥＳＣ］キーで取り消しができますが，一端生産したらそれまでなので，くれぐれも間違えていらないユニットを造らないよう注意して下さい。生産したユニットは，そのフェイズではもう何もできないので，普通は自分のフェイズの一番最後に行います。なぜなら，そのフェイズの移動や戦闘結果により，生産するユニットを考えねばならないし，他のユニットの邪魔になることも考えられるからです。

〈移動〉

自分のユニットは，生産した次のターンから移動できます。「移動」では，ユニットの移動タイプに従って１ヘックスごとに地形に対応する移動消費量を消費し，そのユニットの移動力が０になるまで，連続したヘックスを動くことが可能です。消費した移動量の分だけ燃料も消費します。

キー操作は，まずヘックスカーソルを動かしたいユニットの上までもっていき，［Ｆ１］キーを押します。するとそのユニットの現在地点での移動可能な範囲のみがカラーで表示されるので，その範囲内で移動させたい所までヘックスカーソルを持っていき，［ＳＰＣ］キーを押すとユニットがそこまで移動をします。もしこれでよければ［リターン］を，そのまま戦闘ならば［Ｆ２］を押して下さい。もし移動先を間違ったり気が変わったら［ＥＳＣ］キーで一つ前の段階に戻りますが［リターン］を押して決定してしまうともう変更はできません。

なお，移動は自軍のユニットを越えて移動することはできますが，敵軍ユニットは越えられず，また移動終了時に他のユニットと同じヘックスにいることもできません。軍事費のように，次のターンに余分な移動力を持ち越すこともできないのです。



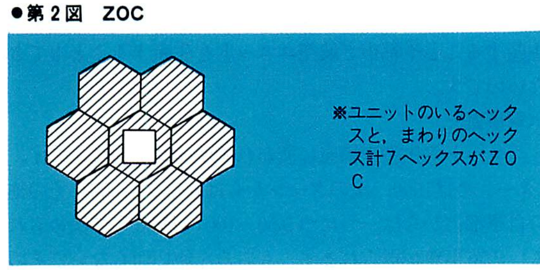
▲データディスクの作成などはもちろんのこと，Superには生産タイプの編集もついているのだ。

〈戦闘〉

敵軍ユニットの間をスルスルと通り抜け，直接敵の首都を占領できればいうことなしの大勝利なのですが，実際そんなことは不可能で，どこかしらで敵ユニットに攻撃を行い，活路をひらかねばなりません。さらに，自軍占領下の都市などの拠点を守るためにも戦闘行為は起こります。

さて，こちらからしかける戦闘，すなわち攻撃は，敵のユニットに接している，つまり敵ユニットのＺＯＣにいる自軍ユニットのみが可能です。移動して敵軍のユニットのＺＯＣに入り，あるいは初めから敵軍ユニットのＺＯＣにいて攻撃をしたいときは，ヘックスカーソルを攻撃をする自軍ユニットに合わせ［Ｆ２］を押します。するとそのユニットのＺＯＣにナンバーが表示されるので，攻撃したい敵軍ユニットの上の数字をテンキーから入力して下さい。そのあと武器の選択ができます。２種類の武装をしているものはどちらでも攻撃できますが，なるべく効率の良いほうを選んで下さい。敵ユニットに攻撃をしかけられるなど，防御側にまわった場合，敵ユニットの各機の攻撃がはずれたときのみ反撃できます（武器の選択はできない）。

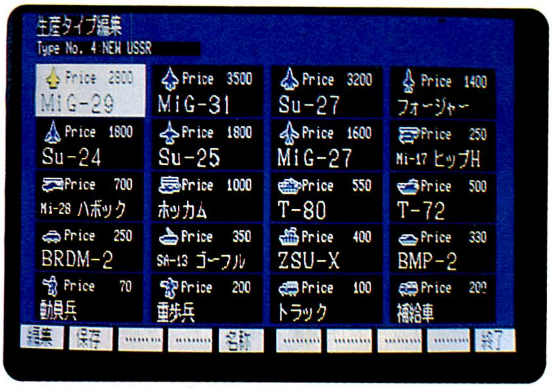
●第２図　ZOC



もし攻撃側・防御側とも，10機ギッシリ詰まったユニットならば，攻撃して敵ユニットを壊滅させることは不可能に近いのですが，一部の武器，例えば爆弾などの複数攻撃ができる武器の場合は，１機で最大２機をたたけるのでかなり楽になります。

敵ユニットを包囲しても，ボード盤シミュレーションゲームにあるような包囲修整はありません。しかし，包囲して攻撃するのはかなりおいしい方法です。

〈補給〉



▲これがその生産タイプの編集。好みの兵器をよりどりみどり。

「冷蔵庫，電気なければただの箱」なんていうCMを一昔ほど前やっていた記憶がありますが，ユニットも補給がなければただのゴミ。そう，弾薬や燃料の補給の話です。補給したいユニットの上にヘックスカーソルをおき F3 を押すと，補給・補充できる状態にあれば，そのユニットに対してそれぞれ弾薬や燃料の補給・補充を行います。補給には軍事費はいりませんが，補充にはそのユニットの種類と補充したユニット数にしたがって軍事費を消費します。ま

●第４表　補給ルール

●地上ユニットは自国の首都・都市ヘックス，補給車に隣接するヘックスにいれば行えます。
●航空ユニットは自国の空港のみです。ただしVTOL（ハリアー，フォージャー）やヘリコプターは補給車の隣接ヘックスもできます。
●未行動のユニットのみが補給でき，補給後他の行動ができます。補給車が行動終了後でもかまいません。
●補給車の補給では燃料，弾薬のみ受けとれ，ユニットの補充はできません。どこにいても（条件を満たしていれば）補給できます。

た TAB キーを押せば，その時点で補給可能なユニットすべてに対して補給（と補充）を処理してくれます。

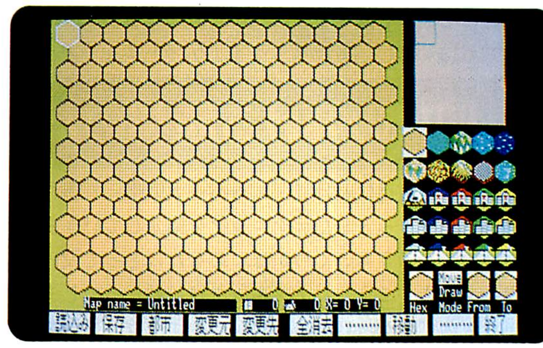
〈兵員〉

軍事費をかせぐため，防御拠点を得るため，敵の経済力を減少させるため都市・空港は占領しなければ話になりません。都市・空港は兵員ユニットのみが占領できますが，歩兵に歩かせて目的地まで行かせたのでは遅すぎます。そこで輸送ヘリやトラックなどの輸送ユニットを用いて兵員を運ぶことになります。兵員ユニットの移動の際に，移動範囲内に乗車をさせていない輸送ユニットがあるときは，そのユニットまで移動させ，移動を終了すれば乗車したことになるのです。

輸送ユニットに乗っている兵員ユニットを降ろすときは，直接，あるいは移動終了の リターン を押す前に F4 を押します。すると攻撃のときと同様，ZOCにナンバーが表示されるので，降ろしたい位置の数字を入力して下さい。その場所に兵員ユニットは降ろされます。もちろんこのフェイズでは，降りた兵員ユニットは行動できません。

１輸送ユニットにつき，１兵員ユニットのみ運べますが，１機につき２機までの兵員が乗せられます。ですから，例えば５機しかない輸送ヘリでも，10機の兵員が運べます。

輸送中の輸送ユニットが，敵からの攻撃を受けると，当然乗っている兵員ユニットも損害を被ります。但し，兵員



▲おなじみマップエディター。本文中にもあるが，前作のマップもロードできる。

ユニット数の半分の輸送ユニットまでなら，その兵員ユニットにはダメージはありません。これは兵員ユニットは，やられていない輸送ユニットに２機ずつ乗っていたという考えによるものです。

〈占領〉

中立の，あるいは敵軍の都市や空港に兵員ユニットを侵入させて，自軍のものとする行為が占領です。「大戦略II」のように，都市に耐久力があるわけではないので，中立・敵軍の都市・空港のヘックスで，兵員ユニットが行動を終了すれば占領できます。たとえそのユニットが１機で，しかも人民兵でもＯＫ。兵員ユニットは，ともすれば軽くみられがちですが，占領無くして勝つことは不可能ですので大事にして下さい。

〈SAVE〉

パソコンのシミュレーションゲームのいいところは，途中で結果をディスクなどに記録しておき，あとで続きができることです。ボードシミュレーションゲームではこうはいきません。もちろん「スーパー大戦略」は，休日を１日つぶせば一つのマップくらいは終わるでしょうが，なるべく長くつきあいたいゲームですので，セーブは必要でしょう。

セーブ用のデータディスクは，電源投入後ユーティリティを選び，ブランクディスクをドライブ２に入れ「データディスク作成」を選びます。あとは画面の指示にしたがえばデータディスクはつくれます。

このようにしてつくったディスクに，ゲームをセーブするには F9 の設定を選び，設定のメニューに入り，「ゲーム保存」を選択。新たにセーブをしたいときは「新規保存」，



▲収入率の変更。初めのうちは自分が100で，他のプレイヤーは50でいいだろう。

前のものにセーブし直すときは「重ね書き」にします。
セーブはこまめにしたほうがいいでしょう。ゲームをやめる時にセーブすればいいと思っていると，突然の停電でゲームがパーになるといったこともあるのですから（経験者は語る）。

明日の輝ける勝利のために

これから，各項目にわけて「スーパー大戦略」で勝利を得るために，ちょっとしたテクニックを紹介していきましょう。きっとこのうちいくつかは，あなたにとって役に立つと思いますよ。こうしたテクニックは，わかってしまえば簡単なものですが，けっこう思いつかず，「コロンブスの卵」的なところがあるのですから。

①地形効果

地形効果には「移動」の効果と「防御」の効果，２種類があります。

「移動」効果については，それほど気にすることはありません。自軍ユニットの移動のときは，移動可能範囲のみがカラーで表示されるのですから。しかし，敵軍ユニットの移動タイプと移動力から，そのユニットがどこまで移動できるかを考えるときには，少し考えねばならないかもしれませんが。

問題なのは「防御効果」でしょう。うまく地形を利用すれば，２倍にも３倍にも戦果を拡大できるのです。Ａという戦車が，Ｂという同じ種類の戦車を攻撃するときに（両ユニットの経験値＝０とする），攻撃成攻確率をわかりやすく50％として両ユニットとも平地にいたとすれば，ＡからＢへの攻撃成功率はそのまま50％，反撃ができるのは残った機のみですから以下のようになります。

攻			反			結果	
①	A→B		②	A←B		③	A　B
	10　10			10　5			7.5　5

ところが，もし防御側ユニットが森（防御率50％）にいたとすると，

攻			反			結果	
①	A→B		②	A←B		③	A　B
	10　10			10　7.5			6.25　7.5

というわけでこの場合には，森にいる敵に平地から攻撃をかけると，かえって攻撃側の方が損害が大きくなってしまいます。これではいけません。



▲通常画面。

つまり，攻撃をするにしても，次の自軍フェイズまでに敵から攻撃を受ける可能性がある場所で移動を終了する場合であっても，なるべく防御効果の高いところにいることが重要なのです。もともとあまり高い防御力を持っていない兵員ユニットや歩兵輸送車などは，特によく考えないとひどい損害を被ります。たとえ割の良い攻撃でも，その攻撃が終了したときに自軍ユニットが平地や道などに位置しなければならないときは，熟考して次のフェイズまでなるべくそのユニットが攻撃をされない手段をとるべきです。

一番防御効果が高いのは「山」（60％）です。しかし「山」に入れるのは，兵員ユニットとごくごく一部の戦闘車両のみですから，あまり利用できないかもしれません。次に高いのは「森」と「要塞」（50％）。自軍の首都も同じですが，ほとんど考える必要はありません。「森」も「要塞」も国籍に関係なく，すべてのユニットがこの効果を利用できるのでどんどん使い，逆に敵ユニットがそのような地形にいるならば，攻撃をかけるのは少し考えたほうがいいと思います。

あとの地形は似たりよったりですが「道路」より「平地」，「平地」より「砂漠」と，少しでも多くの防御効果を得られるようにユニットを配置しましょう。

航空ユニットは地形効果を受けられません。空を飛んでいるのですから当然ですよね，一応念のため。

●第５表　地形防御効果

種別	防御率
道路	0
平地	5
森	50
川	0
海	0
砂漠	10
荒地	15
山	60
橋	0
湿地	0
要塞	50
都市	20
空港	10
首都	50

②ZOC

ＺＯＣとは「Zone of Controle」，つまり自分の支配下にある地域のことです。これは一般に，ヘックスやスクエアといった，ブロックで区切られているゲームによくあるものです。実際には，ユニットのいるエリアのみならず，その周囲の敵も足止めするくらいの数の部隊を派遣していることを表現しています。攻撃も，自軍ユニットのＺＯＣに敵軍ユニットがいなければできないし，自軍以外のユニットのＺＯＣに入ると，移動を終了せねばならないので，その点を頭に入れておかないと大変です。

③戦闘集団の編成

１国が持てるユニット数は48までですので，マップの大きさが大きくなってくると，絶対数の不足から，自然と攻勢拠点が限られてきます。その場合，その他の重要地点においては防御をとらなければならなくなります。そんな時は，



▲生産では，生産したいものの上にカーソルを持って行き決定する。もちろん予算が足りなければ生産できないし，航空ユニットは空港でしか生産できない。

最少のユニット数で最大の防御ができるよう，ユニットを組み合わせなければならないでしょう。また（小規模な）攻勢をかけるにしても，戦闘集団単位で戦闘に参加させれば便利なことがよくあります。

それではその戦闘集団の編成を考えてみましょう。基本的には「対空車両」と「戦車」，この2タイプのユニットで充分です。さらに兵員ユニットも配備しておけば万が一に拠点の都市・空港を占領されても奪回できるチャンスがあります。これらのユニットは，1ユニットずつが基本ですが，敵軍の攻撃がこの方面に集中すると少数では補充する暇がないので，複数配備も考えるべきです。

イギリスを元に，具体例をあげてみましょう。

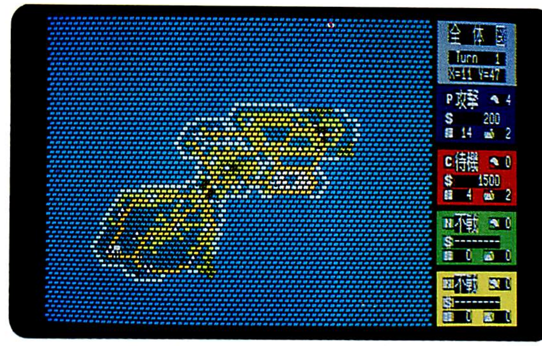
1チャレンジャー（戦車）	2チャレンジャー×2
レイピア（対空車両）	レイピア
重歩兵（兵員）	ハリアー（対空航空機）
	重歩兵

兵員ユニットは，空に陸に攻撃できる重歩兵にすべきです。また，イギリスにはありませんが，もし生産タイプに機関砲タイプの対空車両があれば，是非そちらを選ぶべきです。対空攻撃力は少し劣りますが，その分対地攻撃力があるのでお得です。最新鋭軍の「ＡＤＡＴＳ」や「ＺＳＵ-Ｘ」はピッタリです。

大攻撃にてこの戦闘集団を使う場合，対空車両を減らす代わりに実質的攻撃範囲の大きい（地形に関係なく移動できる）対ヘリ航空機，それにもちろん攻撃機を加えるのがよいと思われます。



▲設定コマンド。データのセーブなどもこれで行う。



▲マップの全体図を見て状況を把握するのもいいだろう。

④経験値を稼ごう

ユニットは，何回も戦闘に参加し敵ユニットをたたき，補充を繰り返していけば，経験値を得て強くなっていきます。その経験値は，ユニットが全滅しない限り，何回補充しても継続されます。自分のユニットと比べ，レベルが上の敵ユニットをやっつけるほど，経験値は多く稼げますし，もし敵ユニットを全滅させると，そのユニットの持っていた経験値に比例したボーナスがもらえます。

経験値を得ると，その値によってレベルはｅ～ａ→Ａに上がっていき，レベルが高いほど攻撃でも防撃でも有利になります。同じ種類のユニットで，戦闘力を高めることができるのですから，利用しない手はありません。自軍のユニットは，こまめに補充させて，少しでも全滅するユニットがないようにし，逆に敵軍ユニットには経験値を稼がさないように，また自軍ユニットがボーナスを獲得できるよう敵軍ユニットに集中攻撃し壊滅させましょう。Ａランクの「チャレンジャー」はほとんど陸の王者ですよ……。

⑤よりどりみどりの兵員ユニット

「スーパー大戦略」には「大戦略」シリーズ中最大数の６種類の兵員ユニットが用意されています。重歩兵・歩兵・動員兵・エリート兵・人民兵・ゲリラ兵です。それでは彼らについて比較してみましょう。

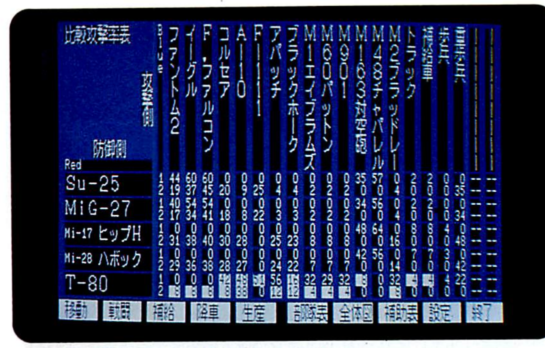
まず移動力。一般的な歩兵が３。エリート兵や動員兵も負けじと３で，充分な行動力を持っています。中華鍋を頭にかぶった（？）人民兵と，頼りになる重歩兵は２。ちょっと遅いかな～って感じ。移動力だけが売りのゲリラ兵はなんと４。平地や森の中ならトラックより速く移動できてし



▲部隊の一覧表。字が大きくて大変見やすい。



▲生産できるユニットの基本性能表。



▲比較攻撃率表はできればこまめに見てほしい。

まいます。

次に戦闘力。歩兵・動員兵・人民兵・ゲリラ兵は，いずれもマシンガンのみを装備，対空・対車両攻撃力はほとんど0に近く，占領と対歩兵戦闘のみとしてしか使えそうにありません。重歩兵は，ATMとSAMの両方を持ち，空に陸に強力な攻撃力を発揮しますが，対歩兵攻撃力が弱いので，歩兵との1対1の戦闘では不利を強いられます。エリート兵は，ある程度の防御力を持ち，対歩兵攻撃力も兵員ユニットの中で一番。ATMも装備して心強いのですが，まったく対空装備を持っていないので，空港の少ないマップでないと有効に使えないかもしれません。

結局，値段とも照らし合わせて考えてみると一番効果的なのが重歩兵。次にゲリラ兵ってところでしょうか。いずれにせよ，エリート兵であっても単なる人間で，アーノルドシュワルツェネッガーやクリント・イーストウッド，「コンバット」のサンダース軍曹のように無敵ではないので，無理をさせないようにしましょう。

⑥兵器の相性

食物連鎖という言葉をご存知でしょうか。どんなに強い動物でも必ず天敵というのがいて，食べる食べられるの連鎖ですべての生物がつながっているのです。

これと同様（もちろん人食い戦車がいるわけではありませんが），すべてのユニットには天敵がいます。

陸では我がもの顔で走りまわる重戦車でさえも，攻撃機の前にはなすすべを知りません。その攻撃機も，戦闘機にはかなわない。またその戦闘機は対空車両に弱く，対空車両は戦車にはかなわない……と，堂々巡りです。割の悪い戦闘をしかけてはいけません。なるべく相手を選び，自分が有利になるような相手に攻撃をかけるのです。

陸上ユニットの中で最優秀といわれたレオパルド2でさえ，チャレンジャーにはかなり苦戦しますが，F−111などの攻撃機やアパッチなどの攻撃ヘリを使えば，後に残るのは戦車の残骸のみです。図や表をよく見て，ユニットの特性を活かし，なるべく効率の良い戦闘をします。

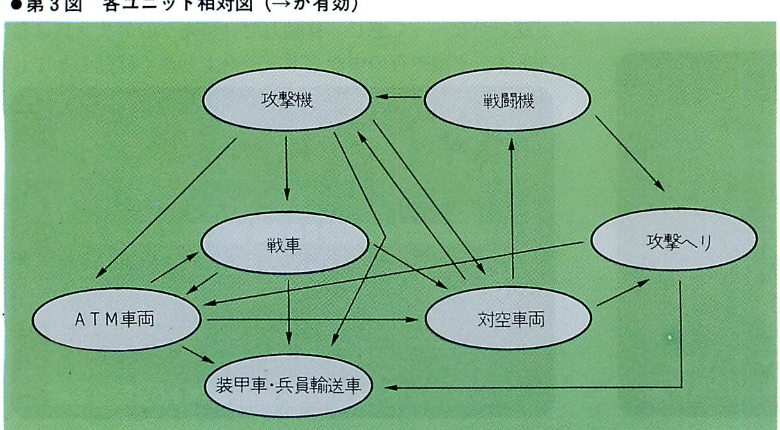
●第6表　各ユニット相対表

攻＼防	戦闘機	攻撃機	攻撃ヘリ	戦車	ATM車両	対空車両	装甲・兵輸車
戦闘機	△	○	○	△	×	×	×
攻撃機	×	△	○	○	○	×	○
攻撃ヘリ	×	×	△	○	○	×	○
戦車	△	×	×	△	○	○	○
ATM車両	△	×	×	○	△	○	○
対空車両	○	○	○	×	×	△	×
装甲・兵輸車	△	×	×	×	×	△	△

○：効果的　△：五分五分　×：非効果的（※総合的に見て）

ただし，例外として一部の車両には，二つの属性を持つものがあります。「ADATS」のSAMは，ATMとしても使え，「ホーネット」は攻撃機でありながらそこそこの対空攻撃力を持っています。

●第3図　各ユニット相対図（→が有効）



⑦戦線

自軍ユニットが先に進んでも，その隙間から自国領内に敵軍ユニットが侵入してしまっては身もふたもありません。たいていはそんなことがないように自軍のユニットなどで防波堤のようなラインを引きます。これが戦線です。

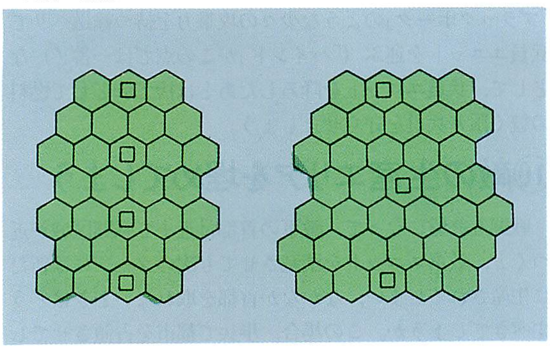
極論からいえば，ライン上の全てのヘックスをユニットで埋めてしまえばベストでしょうが，そんなことは不可能です。ですから，先ほどのZOCなどを利用してラインを引きます。一般的には1ヘックスおきにユニットを配置するのがよいのですが，ユニット数


地形防御率表・移動消費率表

種別	道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	沼地	要塞	都市	空港	首都
地形防御	0%	5%	50%	0%	0%	10%	15%	60%	0%	0%	50%	20%	10%	50%
航空機	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタ1	1	1	2	3	―	2	2	―	1	2	2	1	1	1
キャタ2	1	1	2	5	―	2	2	―	1	2	2	1	1	1
キャタ3	1	1	2	―	―	2	2	―	1	2	2	1	1	1
タイヤ1	1	2	2	3	―	2	3	―	1	3	2	1	1	1
タイヤ2	1	2	2	―	―	2	3	―	1	3	2	1	1	1
タイヤ3	1	1	2	5	―	2	3	4	1	3	2	1	1	1
兵員	1	1	1	2	―	1	2	2	1	2	2	1	1	1

▲移動消費率表。移動タイプによって侵入できない地形があることを頭に入れること。

● **A図　戦線**

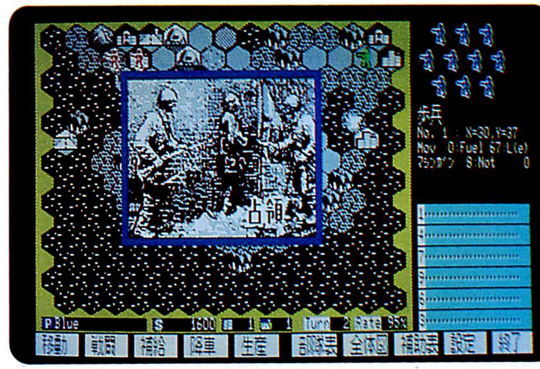


の不足などから2ヘックスおきのライン形成もあるでしょう。もし，森や要塞などの防御効果の高い地形があるのなら，是非利用して下さい。少々不規則な戦線になっても地形効果にはかないません。特に，まわり6ヘックスが全て平地・道路などである森ヘックスは重要視すべきです。敵軍ユニットは，条件の悪い中で攻撃をしかけねばならなくなるのですから。都市は防御効果があまり高くはないものの，補充ができる点から便利な地形といえるでしょう。

戦線を一本のみにしておくと，敵のフェイズに1か所に集中攻撃をかけられユニットが壊滅し，穴があいてしまって，そこから敵ユニットがなだれ込むことがあります。二重の戦線をひけばその危険性は無くなりますが，それはかなり面倒ですし，ユニット数も足りません。そんな時は，実際の戦争やボードシミュレーションゲームで使われる作戦のように，予備部隊を戦線の後方に配備しておき，戦線が破られたらそこを埋めるのです。ある程度の機動力がな



▲ユニットの移動。移動可能な範囲のみがカラー表示されるので便利。



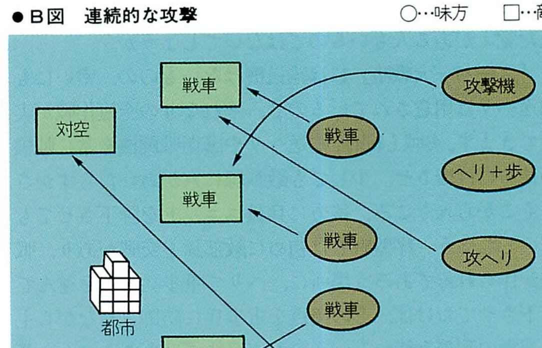
▲都市や空港は歩兵タイプのユニットだけが占領できる。

いと，穴埋めが間に合わないことがあるので足の速い部隊でないとうまくいきません。もし戦線上の敵ユニットが手ひどい損害をうけたら，補充のために後方に下げ，予備ユニットを持ってくればいいのです。

⑧連続的な攻撃

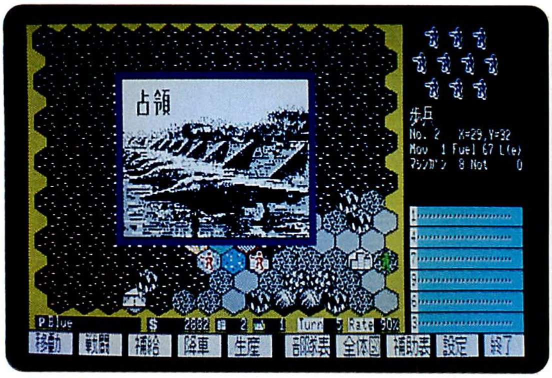
少しずつ，絶え間なく攻撃を繰り返しても大きな戦果は上げられず，敵のユニットの壊滅すらできません。やはり戦力を集中し，敵ユニットをプチプチと壊滅させ，一気に突破するのが一番です。「スーパー大戦略」上では，少なくともこちらのフェイズ中は敵のユニットは移動できないので，その点を頭に入れておき，集中攻撃をしかけて戦線を前進させましょう。図を見て下さい。こんな状況のときあなたはどうしますか？「兵器の相性」のところを復習しながら考えてみましょう。

● **B図　連続的な攻撃**　　○…味方　□…敵



まず，一番前の邪魔な戦車を攻撃機でたたきます。これで少なくとも戦力を半減できるでしょう。そして戦車でとどめを刺します。その上の戦車も，攻撃ヘリと戦車で同様に戦力を減らし，反撃能力を無くします。次に敵歩兵をある程度攻撃し，穴のあいたところから敵対空車両へ戦車が突入，敵のフェイズでの反撃能力を無くします。最後に輸送ヘリが歩兵を都市へ降ろして終わりです。戦力は集中してこそ価値があるのです。散発的攻撃は避けねばなりません。

さて，敵戦線を突破すると，少々無理をしている為に，その後自軍の戦線が崩れるかもしれません。戦力の消耗に気



▲空港の占領。

をつけながら，新たな戦線を作り第2の攻勢に備えましょう。しかし，結構大きな戦力を持って攻勢をかけたのなら，都市・空港の占領や攻勢地点の側面は，後続の部隊に任せて力の続く限り（もちろん敵の反撃を受けない程度に）してもおもしろいでしょう。このように，短期間に劇的な大前進を行うことを一般に「電撃戦」といいます。第2次大戦のドイツ軍や，後半におけるソ連軍がよく使った手です。どちらにしても，一度相手の態勢を崩したら，立ち直る前にたたきつぶして反撃できなくするのが基本です。

⑨空挺作戦

第2次大戦で，ドイツ軍によって実用化され，主に大戦後期に連合軍が多用した空挺部隊の主任務は，主作戦と同調して敵戦線の後方へ降下，主力部隊が到着するまでに敵の通信設備を破壊したり，橋などの重要交通拠点を確保することです。映画「遠すぎた橋」や「史上最大の作戦」で見た覚えがある人もいるのではないでしょうか。

「スーパー大戦略」には輸送機はないものの，幸いにも輸送ヘリは用意されているので，それなりの空挺作戦が実行できます。実戦と同様，輸送ヘリや護衛戦闘機を常に戦線の後方に待機させ，少しでも敵戦線に穴があいたらすかさずそこから入りこみ，後方に兵員ユニットを降下させてもいいでしょう。序盤戦では初めに敵部隊と交戦があり，戦線が作られるであろう場所に，ヘリで重歩兵などを運んで降下させておけば，その拠点を重歩兵に防御させながら主力部隊の到着を待つというのも不可能ではありません。どうせ初めのうちは，敵もたいしたユニットは送り込んでこ



▲攻撃したい時は対象となる敵ユニットに隣接して目標を選ぶ。

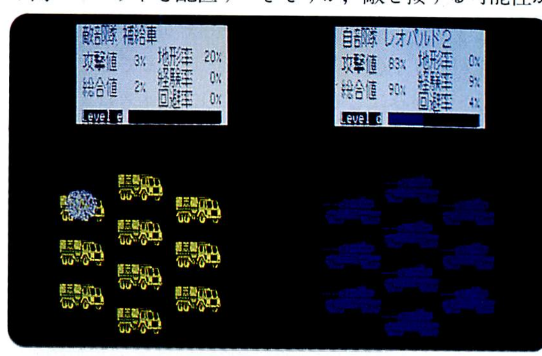


▲武器が2種類あるものはどちらを使うかを選択する。普段はそのままリターンでＯＫ。

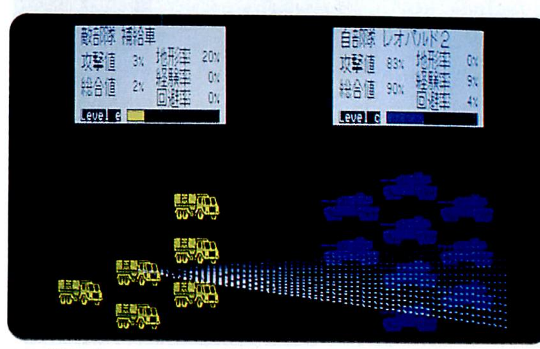
れないのですから，重歩兵で本当に充分ですし，心配なら「ブラックホーク」のような少々の攻撃力を持つ輸送ヘリで兵員ユニットを運ぶ（「ハインド」がこの点では一番！）などして，兵員ユニットを降ろしたあとは捨て駒として燃料の続く限り兵員を守らせましょう。

⑩敵の生産エリアを埋めてしまう

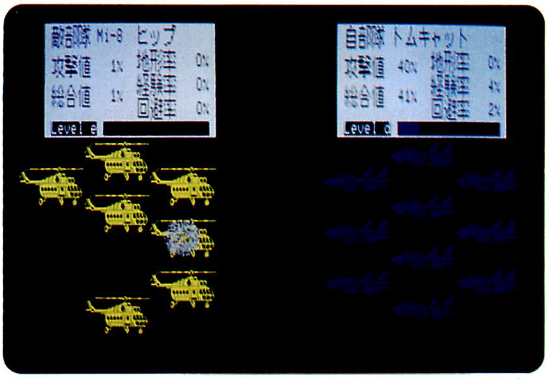
戦闘も終盤になって，敵軍の首都付近まで戦闘区域が近づくと，敵軍ユニットを壊滅させても次のターンには新たに生産されてしまい，なかなか首都を取れないときはどうすべきでしょうか。この場合，歩兵で都市を占領させてしまえば一番ですが，多分このころは兵員ユニットの絶対数も少なくなっていますし，集合させるのに時間がかかるはずです。この時には何でも構わないので，自軍ユニットを敵の生産可能ヘックスに移動させ敵に生産をさせないようにするのです。もちろん敵と接しているヘックスでは防御力の高いユニットを配置すべきですが，敵と接する可能性が



▲戦闘開始！攻撃側がまず初めに攻撃し…，



▲生き残ったユニットのみが反撃できる。



▲機銃による攻撃でも，ヘリコプターは戦闘機には弱い。



▲比較的安価な攻撃ヘリで対空車両をつぶして航空機でとどめをさすのも一つの策。

少ない，例えば首都から離れた空港のような場所なら，何のユニットでもかまいません。トラックでも輸送ヘリでもとにかくヘックスを埋めればいいのです。そうすれば敵軍はいくら軍事費があっても新たにユニットを生産することができなくなります。あとは兵員ユニットの到着を待つのみ。

これとは逆に，わざと敵に航空ユニットを生産させて総合戦力を減らさせる手もあります。航空ユニットは，陸上ユニットと比べて高価な割に，（特に対空ユニットに）意外ともろいので１ヘックスのみ空港を残し，そのまわりに対空車両を配置，敵が航行ユニットを生産したらすぐに攻撃して全滅させます。こうすれば敵戦力を減少させて首都の陥落を早められると思います。

⑪おとり

主戦線とは関係ないところに多少の戦力をさいて，敵の目をそちらにひかせるのが，主なおとり行動です。おとりに戦力を多くさく必要はありません。輸送ヘリと重歩兵の一組で充分でしょう。

なるべく主戦線と離れていて，しかも敵にとっては結構重要であるというような所へ，重歩兵を運んで降下させるのです。敵によって彼らが壊滅させられても，そのために敵は採算の合わないほどのユニットを，おとり部隊撃滅のために使わねばならず，さらにそれまでの間に都市を占領しまくっていれば，それだけの軍事費が稼げるのです。もちろん無理に全滅させる必要はなく，できるだけ防御に徹し，生き延びさせましょう。



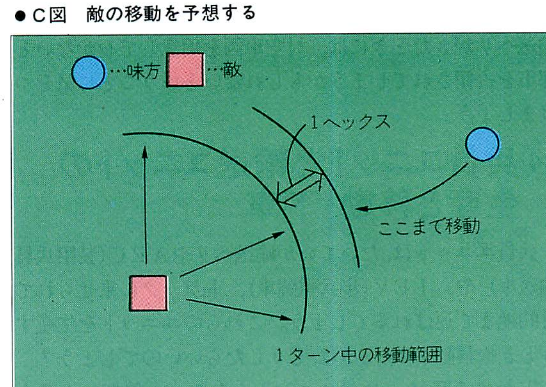
▲航空の少ないマップでは特にヘリコプターが重要になってくる。

⑫敵の動きを予想する

例え有利な位置で攻撃をしかけ，フェイズを終了しても，次の敵フェイズの際に敵にたたかれてしまったのでは身もフタもありません。一番悲惨なのは，敵の目の前で攻撃もできずに移動を終了し，そのすぐあとに敵から攻撃されることです。

幸か不幸か「スーパー大戦略」には，「大戦略II」のように間接攻撃ができませんから，移動終了時の位置が非常に重要になってきます。つまり，移動が終わった位置がもし次の自軍フェイズまで敵に接することがない所なら，絶対に攻撃は受けないのです。同時攻撃ならこんな事考える必要はないのですが，攻撃を回避できた機のみが反撃できるので，同じ組み合わせの戦闘なら攻撃側の方が有利なのです。

●Ｃ図　敵の移動を予想する



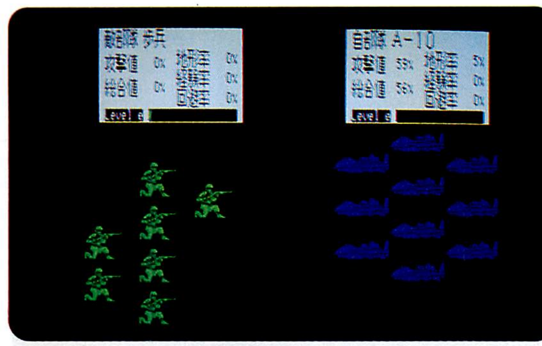
敵ユニットとまもなく接敵する場合では，その敵の移動力を計算し，１フェイズにどれくらい先まで行けるかを見切り，その一歩手前でこちらの移動を終了するのです。

⑬ヘリコプターの有効性

「スーパー大戦略」以前の大戦略シリーズでは，攻撃ヘリの地位は極めて低いものでした。値段が安いものの，複数攻撃ができず，戦闘機には非常にもろい。そんなわけで，攻撃機の影にいつも隠れていた存在だったのです。

しかしながら，「スーパー大戦略」では，ヘリコプター，特に攻撃ヘリの利用価値が上がりました。戦闘機の主兵装のＡＡＭが，ヘリコプターには使えなくなってしまったからです。戦闘機は，ヘリコプターに対して機関砲でしか攻





▲▶爆撃機の爆弾による攻撃は，攻撃回数が2なので敵にかなりのダメージを与えられる。

撃できず，攻撃成功率はよくて30％くらいです。1ユニットのヘリコプターを1フェイズで壊滅させるには平均3ユニットの戦闘機が必要となり，かなり面倒くさいものがあります。戦闘機の相手は主に攻撃機に移ってしまったといえるかもしれません。

ところが，一部の戦闘機，つまり補給車でも燃料・弾薬の補給ができるVTOL（垂直離着陸機）機のハリアーとホージャーはヘリには有効です。これらの戦闘機は値段も安いし，ヘリからの反撃もほとんど成功しないので，補給車さえそばにいれば，長期間対ヘリ任務につけるので非常にお得。対ヘリ用攻撃ヘリ（変な名前だなあ）ホッカムもそこそこに使えますが，所詮ヘリはヘリ，反撃も結構受けるので対ヘリ戦ではハリアーに比べると1ランク下がります。

そんなわけで，敵国がこれらのVTOL機やホッカムなどを生産していなければアパッチ・ハボックなどの攻撃ヘリはかなり有効に使用できます。逆に，敵の歩兵を積んだ輸送ヘリがきたときには，対空車両を用意しておかないと都市を占領されてしまうかもしれないということに気をつけましょう。

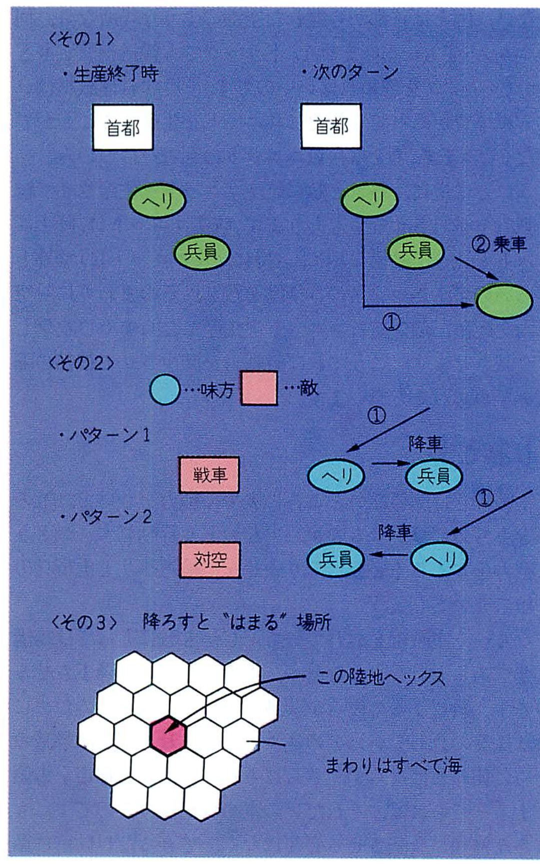
⑭兵員ユニットと輸送ユニットの生産と移動・下車

兵員ユニットは，たいていが輸送ヘリやAPC（装甲兵員輸送車）や，IFV（歩兵戦闘車），トラックに乗せられて目的地まで運ばれるでしょう。これらのユニットを生産するときや移動させるときは，どうしたらいいのでしょう？

生産する時は，兵員ユニットをなるべく首都から遠く戦線に近い都市で生産すべきでしょう。付近の都市や空港で輸送ユニットも生産し，次のターンに輸送ユニットを動かし，その後兵員ユニットを乗車させればいいのです。兵員ユニットの，2～4しかない移動力をあてにしてはいけませんよ。

降車時のポイントを一つ。兵員ユニットを降車させるのは，都市・空港を占領するためですが，付近にどんな敵ユニットがいるかで降車させる場所を変えましょう。APC，IFVで運んだのなら，それらを目標ヘックスに突入させ，その後ろに兵員ユニットを降ろします。1ターンくらいは敵の攻撃に耐えてくれるでしょう。そのためにAPC，IFVはあるのですから。そして次のターンに，もし生き残っていればそれらを移動させ，兵員ユニットで占領させます。輸送ヘリで運んできたのなら，対空車両が側にいるときは，兵員ユニットを目標ヘックスに，陸上ユニットがいるときはヘリを目標ヘックスに突入させてその後ろに兵員ユニットを降ろします。兵員が一番大事なことを忘れずに考えましょう。

●D図　兵員ユニットと輸送ユニットの生産と移動・下車



乗車は，あくまでも兵員ユニットが移動できる場所に輸送ユニットがいたときのみ可能です。図のような場所に兵員ユニットを降ろすと，もうそこから動かせませんよ。

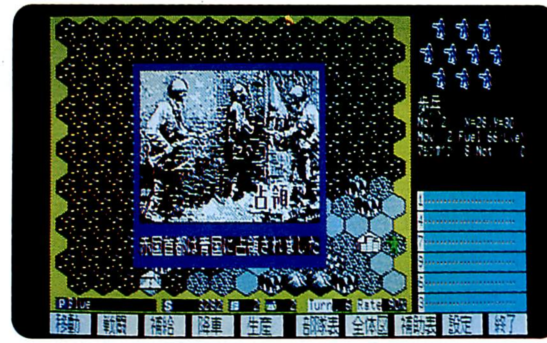
⑮重歩兵をうまく使おう

重歩兵の移動力はたったの2。あの人民兵と同じくらいのろまです。たった1ヘックス足りなくて都市が占領できずに全滅させられてしまっては，お話しになりません。

その代わりといっては何ですが，重歩兵にはATMとS



▲戦闘ヘリホッカムはやはり対ヘリ攻撃に使おう。



▲首都を占領すれば基本的には勝利。しかしよほどの事がない限り，占領できるころには敵ユニットもほとんど全滅しているだろう。

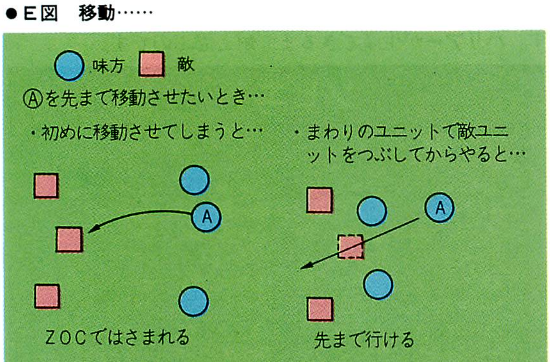
AMという強力な武器を二つも持っています。その攻撃力基本値は，対空ヘリが6，対車両が5，対航空でさえ4も持っています。この対空能力は2線級の対空車両と同じで，序盤において対空車両を生産する余裕がないときには特に有効です。対車両能力も魅力的。これだけの強さを持ちながら（もちろん防御力は0に等しいのですが）値段はたったの200。山や森のように防御効果の高い所にいれば，攻撃機や戦車でさえも経済的価値を比較してみれば，攻撃をためらってしまうでしょう。本当なら守りにつくべき兵員ユニットですが，重歩兵は有力な戦力として，序盤における防御戦や対ヘリ戦に，その力を発揮するでしょう。

⑯移動……？

自軍ユニットの移動は，敵のZOCに入るとそこで移動力を全部消費していなくても終了してしまいます。戦線の後部にいるユニットは，移動するときよく考えましょう。目の前のじゃまな敵軍ユニットを他の自軍ユニットで壊滅させて，このユニットはもっと先の敵軍を攻撃できないのでしょうか？試行錯誤を繰り返し，ベストの順番で攻撃して下さい。

逆にいえば，どんなユニットでも全滅しない限り3ヘックスの防御線がはれる事に……気付きましたか？

●E図　移動……



⑰補給！

全てのユニットは，弾切れになると攻撃ができなくなります。燃料がなくなると，陸上ユニットはもうそこから移動できませんし，航空ユニットにいたっては墜落してしまいます。こんなことで戦力ダウンしないよう，補給車や都市・空港でこまめに補給しましょう。補給車による補給は，補給車自身が行動を終了しても，接しているユニットが未行動ならば可能ですので，補給は2回できることになります。これは是非利用すべきです。コンピュータ側の思考ルーチンでも初めに全補給を行い，その後補給車を移動させて補給するといった行動をしています。

具体的な手順で書きますと，初めに[TAB]キーを押して全補給をし，次に全補給で補給をしたユニットを移動。その後に補給車を新たに補給を受けさせたいユニットに接する位置へ移動。全ての補給車の移動が終わったら，もう一度全補給を行います。そして，最後に次のターンの初めに，補給させたいユニットを補給車の隣りに置いておしまいです。補給車は，マップの大きさによって異なりますが，2～4ユニットほど必要になるでしょう。空港が少ないマップでは，ヘリコプターやVTOL機の補給中継基地用としての専用車を用意してもいいと思います。



▲エンディングの1パターン。他にも2パターンほどあるので自分で確かめてみよう。

陣営別の兵器検討

この項では，あらかじめ入っている陣営12タイプについて，各陣営別にユニットのゲーム上での解説をしていきます。

どの陣営にでも，長所・短所はあるものです。その点については我慢して下さい。また，アメリカとソ連の兵器を両方使いたいよーっとわがままをいう人は次の項の「生産タイプ編集」を読んで下さい。

アメリカ1



アメリカ1は主に米空軍と陸軍をモデルにしています。自由主義国のトップリーダー，なんでもありの超大国アメリカだけあって，ありとあらゆる兵器がそろっているのです。

戦闘機は，序盤では値段の安い**ファントム2**を生産するしかなさそうです。軍事費が稼げるようになると，選択肢は二つに増えます。**イーグル**か**F.ファルコン**かです。**イーグル**の方が多く，機関砲・AAMもそれぞれ2倍・1.5倍の量を積んでいるので，できればこちらの方がいいのですが，対空防御力がやや高く，価格も1000安い**F．ファルコン**がお買得かもしれません。

次に攻撃機。やはり絶大的な攻撃力をもち，75ヘックスもの航続距離がある**F-111**でしょう。ただし，対ヘリ攻撃力は持たないことに注意してほしいものです。**コルセア**は値段相応にそこそこの性能で序盤に活用できそうです。**A−10**は，基本対兵員攻撃成功率が90％前後なので，思わず飛びついてしまいそうですが，実際には足の短さから全然役に立ちません。ヘリはそれぞれ一種類ずつしかないので，それを生産するしかありません。

戦車は，何がなんでも**M1エイブラムズ**。**M60パットン**も値段の割には結構いい性能を持っているのですが，やはりM1の魅力にはかないません。**M901**は，M1に勝るとも劣らない対車両攻撃力を持ち，かつこの価格。時間かせぎにはもってこいです。対空車両は**M48チャパレル**を使うことになるでしょうね。**M163対空砲**は価格の割に性能が悪過ぎます。**M2ブラッドレー**は道路が少ないマップでは活躍しそうです。でも**ブラックホーク**という優秀な輸送ヘリがあることですし，大して…。

アメリカ2



アメリカ2は，米海軍と海兵隊をモデルにしているそうです。さてその品揃えは？

戦闘機は，燃料の問題もあるでしょうが序盤では是非**ハリアー**を生産すべきです。西側唯一のVTOL機で，後半になって**トムキャット**を生産した後でも対ヘリ専用機として利用できます。攻撃機は，まず**イントルーダー**が目に入るでしょうが，たかだか100しか価格が違わないのですから，燃料の多い**コルセア**を造るべきです。**ホーネット**は実機同様戦闘機に対してもかなりの攻撃力を持ち，戦闘爆撃機として効果的に使用できるでしょう。攻撃ヘリの**ヒューイコブラ**はアメリカ1のアパッチと比べ攻撃力が低く，燃料も少ないのですが，その分速度の速さで補っています。

戦車は**M1エイブラム**しかないでしょう。**LVTP−7**はIFVというよりAPCとして考えたほうが無難。対空車は**M163−対空砲**しかないので，これを使うほかなさそうです。**ハリアー**が生産できるまで耐え忍ぶのです。

ソビエト



レーガン（前）大統領をして『悪の帝国』といわしめたソビエト。航空機はどうも西側機のコピーのような気がするのですが…。

完全対航空防空用なら**MiG−31**。対ヘリも含むなら**MiG−29**でしょう。**MiG−31**は，AAMしか搭載していないので注意。**Su−27**は，はっきりいって必要ナシ。**フォージャー**はVTOL機なのですが**ハリアー**と比べると1ランクも2ランクも性能が下。

攻撃機は**Su－24**しかないでしょう。**Su－25**は何のためにあるのでしょうか？よくわかりません。いずれにせよソビエト製の航空機は航続力が小さいので，運用には多少気をつかうでしょう。**Mi－28ハボック**はアパッチに匹敵する性能を持つ攻撃ヘリです。

戦車なら**T－80**。たかだか50の軍事費をケチることはないのです。燃料が5少ないくらい何だっていうんだっ！**BRDM－2**はM901の東側版。足の長さでM901を越えています。

SA－13ゴーフルが対空車両ではもっとも高性能ですが，足が短い。**SA－8ゲッコー**とうまく使い分けよう。**ZSU-23-4シルカ**は問題外。「大戦略II」での唯一の利点『川を渡れる能力』さえ無くなっています。

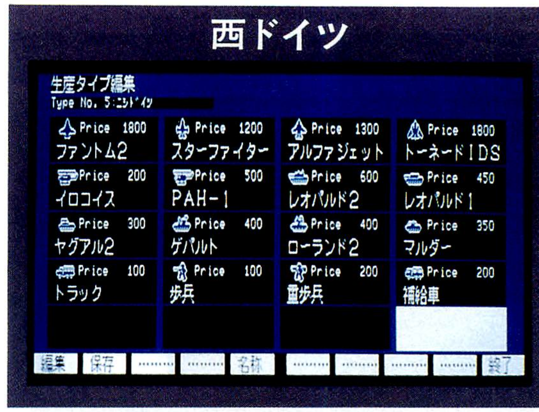


ワルシャワ条約機構軍のことで，兵器はソ連のお古，練度・戦意もあまり高くはないようです。特にゲーム上では航空戦力の貧弱さが目につきます。

戦闘機は2種ありますが，できれば**MiG－23**の方がいいでしょう。でも気安め程度にしかならないかも……。唯一の攻撃機**Su－17**は，燃料も少なく爆撃も3しか積んでいません。攻撃ヘリの**ハインド**の方が兵員ユニットも運べるのでいいでしょう。輸送ヘリにしても軍事費に糸目をつけないのなら**ハインド**です。

戦車は絶対**T－72**。何が悲しゅうて低性能，高価格の**T－62**を生産しなければならないのでしょうか。**PT－76**は安かろう悪かろうの兵器。移動コストが低いので切り込み隊として使い捨て程度なら使えます。

対空車両は**SA－9ガスキン**の方が50高いだけであって燃料も多いし速度も速い。ただしSAMの量は**SA－8ゲッコー**の方が多いので，両方とも生産した方がいいでしょう。**ZSU－23－4シルカ**は移動タイプがキャタピラ1ということだけでなら注目に値しますが，やはり……です。**BMP－1**は7もの戦車砲を積んでいますので，対空車両やIFV，APC相手なら五分五分くらいで戦えるでしょう。



ヨーロッパで，東側諸国と国境を接している西ドイツです。陸上ユニットの強さが特徴。

戦闘機は趣味でなら**スターファイター**，実用なら**ファントム2**。攻撃機は**トーネードIDS**。値段の割には爆弾も多く（？）積んでるし，性能も高い。**アルファジェット**は全然使えません。攻撃ヘリ**PAH－1**はそこそこに使えると思います。

戦車はなんといっても**レオパルド2**。現代戦車の中で総合的に第一位の性能を持っています。**ヤグアル2**はBRDM－2やM901などのATM搭載車の中でも，最高の防御力を持っています。少々足が短いのが弱点。対空車両は往年（「現代大戦略」から）のコンビ，**ゲパルト**と**ローランド2**でOK。

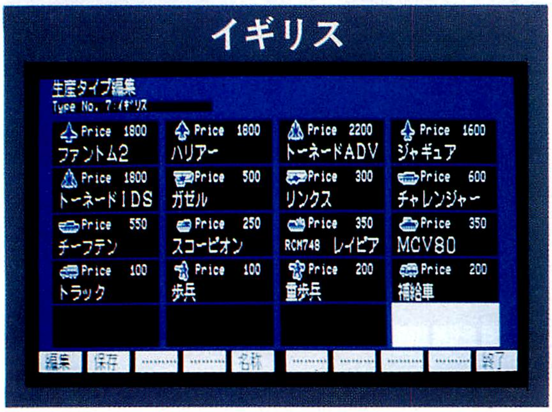


フランスは，その民族的性格からどうも独自の路線を歩みがちで，装備にしてもほとんど自国開発のものを使っています。

戦闘機は3種類ありますが，性能的にはほとんど同じ。値段が高いほど燃料が多いというだけです。攻撃機は**ジャギュア**を生産すべきでしょうが，何せ爆弾搭載量が少なく，戦線と空港を何度も往復せねばなりません。**シュペルピューマ**はもっとも高速で足の長い輸送ヘリですので，バリバリ使いましょう。

戦車は**AMX－30**しかないのですが，少々主力戦車にしては性能が……です。**AMX－10RC**は唯一山の中を移動できる戦闘車両なのですが，防御力が無いに等しいので山越しの奇襲作戦にしか使えないかも。対空車両は**ローランド2**。**DCA－30**は，燃料が少ないので運用が面倒かもし

れません。**クロタル**は低価格の割には役立ちそうです。



かっては世界の帝王といわれた大英帝国。戦力の強さはラインアップを見てもわかります。

戦闘機は，初め**ハリアー**，後で**トーネードADV**を造ればよい。広大なマップなら**ファントム2**の航続距離も活かせるかも。おすすめの攻撃機は**トーネードIDS**。この値段でこの性能。大量生産すべきです。攻撃ヘリの**ガゼル**は平均的な強さ。輸送ヘリの**リンクス**は兵員ユニットを降ろした後，対歩兵攻撃にその力を発揮します。

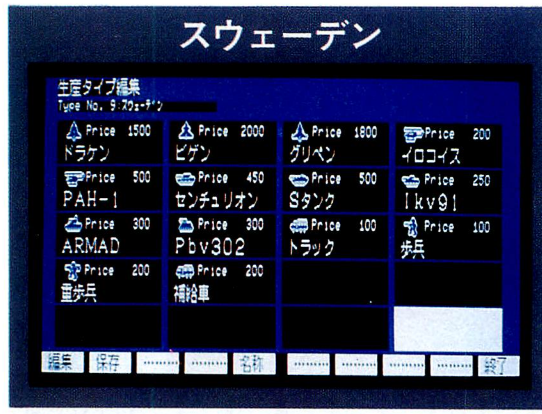
戦闘車両。**チャレンジャー**の防御力の大きさは注目ものですが，その分パンチ力が弱くて燃料も少なく，川も渡れないのでかえって**チーフテン**の方が使い勝手がいいかもしれません。**スコーピオン**は使い捨て兵器と割り切って生産しましょう。対空車両は**RCM748レイピア**しかないのですが，高性能で渡河能力もあるので充分でしょうね。



地理的・国際的地位から絶えず臨戦状態にあり，実戦経験も豊富なイスラエルです。

戦闘機はよりどりみどり。始めは**ファントム2**で後は性能的には**F.ファルコン**，足の長さなら**イーグル**でしょう。**クフィル**は趣味としてなら……といった程度です。攻撃機は**ラビ**。**スカイホーク**は片道特攻くらいになら。攻撃ヘリの代わりとしてもいいでしょうかねえ？

戦闘は対車両**M60パットン**。しかし主力戦車としてなら**メルカバ**。川が渡れないのは残念ですが，兵員輸送ができるのと，その対兵員攻撃力でもう買いです。対空車両は**M163対空砲**と**M48チャパレル**の2種類ありますが，西ドイツでの**ローランド2**と**ゲパルト**のような関係。うまく使い分けましょう。**ZSU-23-4シルカ**ぁ？ 軍事費の無駄ですよ。兵員ユニットが**エリート兵**しかないので，占領計画を綿密に立てねばなりません。



第2次大戦中も中立を守り，独自の道を歩む北欧の国。装備している兵器も，見たことも聞いたこともないものばかり…。

戦闘機は**ドラケン・ビゼン**の2種類ありますが，一長一短なので使い分けるといいでしょう。攻撃機は何も悩まず**グリペン**。ヘリに関しても悩む必要はないはず。

戦車は主力とするなら**Sタンク**でしょうが，**センチュリオン**にしてもこれにしても，足が短いので補給に気を配らねばなりません。**IKV91**は使い捨て・時間稼ぎの兵器。対空車両も1種しかないので**ARMAD**を生産するしかありません。

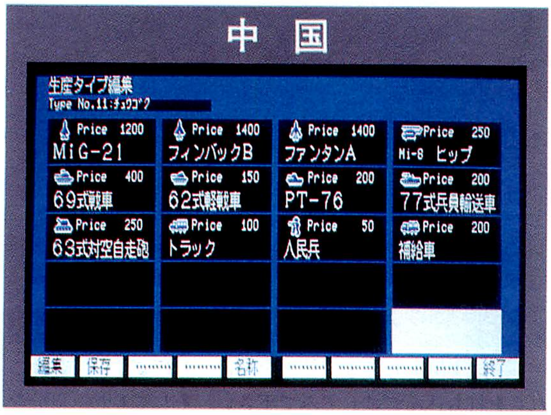


自発的戦闘行為を放棄した，防御オンリーの自衛隊。

戦闘機は初め**ファントム2**，後で**イーグル**，攻撃機は**三菱F−1**と何も考えることはありません。

戦闘機は**74式戦車**しかないでしょうが，主力戦車の割には

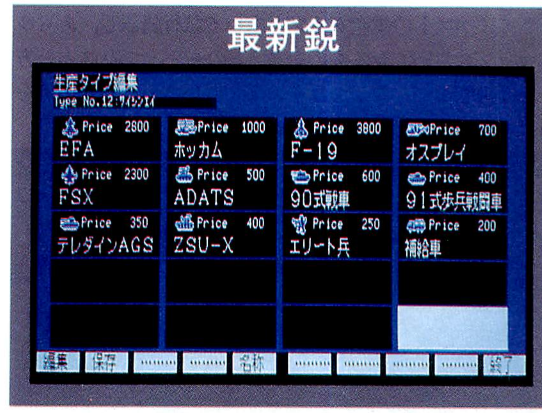
少し性能が悪いのです。**60式無反動砲**は，安かろう悪かろうの突撃砲みたいなもの。対空車両は**81式対空ミサイル**が移動タイプが**タイヤ**2なので使いづらいかも。いやなら**87式対空自走砲**のみを生産しましょう。総合的にこの陣営は，足が短いので補給車などでこまめに補給を！



う～ん。思わず頭を抱えてしまうほどの低い性能と低価格。人海戦術と必死の経験値稼ぎでなんとか……。というところですが，生産できるユニット数は，たとえこの陣営を選んでも48なのに変わりありません。

戦闘機は**MiG－21**と**フィンバックB**がありますが，どちらでもいいでしょう。速度の速いMiG－21の方が少し高め。唯一の攻撃機**ファンタンA**も，その足の短さと爆弾搭載量が2という点であまり使えません。輸送ヘリの**Mi－8ヒップ**を攻撃ヘリに代用する手もあります。

戦車は，コストパフォーマンスの点から考えれば絶対**62式軽戦車**ですが，渡河能力がないのが欠点。**PT－76**は，地形による移動力消費量が低いので，そこそこに利用できます。**77式兵員輸送車**は，絶対必要ありません。**Mi－8ヒップ**で運ぶのが正解。いずれにせよ，この陣営は質でなく数で勝負！



“中国”と対照的なこの陣営は，これから生産・配備される兵器を東西を問わず集めたものです。やはり高性能かつ高価。

戦闘機は，性能は**F－19**が上ですが，コストパフォーマンスの点から**EFA**の勝ち。攻撃機は**FSX**。攻撃ヘリ**ホッカム**は，実機の予定通り対ヘリ兵器として使うべきでしょう。

主力戦車は**90式戦車**ですが，対車両攻撃力ならIFVの**91式歩兵戦闘車**が上です。**テレダインAGS**も準主力として価格の面からも有効でしょう。対空車両も**ADATS**，**ZSU－X**と超贅沢。とにかく性能力が高い分だけ価格も高く，なかなか大量生産できないのが弱点です。少数精鋭といきましょうか。

―――とまあ，こんなわけですが，多人数でプレイする際，陣営の選択はハンディにもなります。初心者にはアメリカやイギリス・西ドイツを，中～上級者にはスウェーデン，フランス，中国をやらせましょう。コンピュータにまかせるのならソビエトが一番。この陣営は守りにはもってこいなのです。

生産タイプの編集

「大戦略II」でやっと「大戦略」シリーズで陣営別の生産ができるようになりましたが，「レオパルド2は欲しいけれどハリアーも生産したいよ」みたいに別々の国のユニットを生産したい，と思った人も少なからずいたことでしょう。「スーパー大戦略」では「大戦略II」のようにユニットそのものを作り変えるのは不可能ですが，用意してある121種類のユニットを自由に組み合わせて新たな陣営を作り，その生産タイプでプレイできるのです。西側と東側の兵器をあわせて，自分で最強と思える組み合わせをしたり，本当に趣味だけの生産タイプを編集したり……。楽しみは尽きません。

「マップコレクション」には，これを利用した新たな陣営が以下16セット用意されています。
①アラブ②イスラエル2（中東戦争）③シリア④エジプト⑤リビア⑥イラン⑦イラク⑧アルゼンチン⑨北朝鮮⑩韓国⑪US60年代⑫ベトナム⑬ヨーロッパ⑭NATO⑮US90年代⑯日本90年代

121種の中に含まれていない兵器については，似たもので代用しています。付属のマップに使用する生産タイプもあり（例えば⑪と⑫を使ったベトナムのマップ…危ねーなー）楽しめます。

さて，ベストの生産タイプを求めて試行錯誤し，あらゆるマップに対応できるものを考えるのも，一つの味わい方と思うのですが，ここではその事についていくつかの例をあげて考えてみましょう。

例1：ゴージャスタイプ



長所：各クラスで優秀そうなユニットばかり選んでいるので総合戦力は非常に高い。対コンピュータ戦にはピッタリ

短所：全体的に値段が高く，都市数の少ないマップでは苦戦しそう

例2：ちょっとリッチなタイプ



長所：①のタイプの一部を安いユニットに変えたもの。制空能力の低下を戦車の増強で補っている。

短所：戦車が4種類とは少し多過ぎるかも？趣味に走ってしまった気がする。

著者1人の考えに偏るといけないので，多数の人の例をあげたいのですが，誌面の都合もあるので一つだけ，某ゲーム雑誌のライターであり，著者の友人でもあるI氏によるものを紹介しておきましょう。



――以上例として3タイプを挙げたわけですが，是非これらを打ち込んで試してみて下さい。そしてもし，自分なりの「ベストメンバー」を選んだなら，それらのユニットを選んだ理由やコメントなども添えて編集部宛てに送っていただけると非常にありがたいです。今後の参考にしたいと思っています。

最後に，是非このユニットは入れるべきだというものをコメントと共に挙げておきましょう。

●第7表　おすすめユニット

トムキャット	対航空攻撃力が航空ユニットの中で最高。足も長い
ハリアー	序盤戦や対ヘリ用兵器としてはベスト
F－111	対地攻撃力の高さと航続力の大きさ
ハインド	攻撃ヘリでありながら兵員輸送も可能
シュペルピューマ	輸送ヘリ中最高の航続力と速度
レオパルド2	総合的に最優秀の戦車
メルカバ	戦車としても兵員輸送車としても使える
BRDM－2	この値段にしてこの攻撃力
RCM748レイピア	対空車両の中でもっともコストパフォーマンスが高い
マルダー	APCの中で低くて高性能とお得
ゲリラ兵	足が速い

隠し生産タイプ

「スーパー大戦略」には121種類のユニットが用意されています。ところで「121」ってなんか中途半端な気がしませんか？「255」や「127」ならわかりますが…。

えっへっへっ，実はユニットは「127」種あるのです。それでは127－121＝6種類のユニットはどこに？というわけで「大戦略」シリーズお得意の隠しコマンドがあるのです。

初期設定をするとき「生産タイプ変更」のコマンドではスペースキーで変更しますがこのとき，

CAP＋カナをロックしながらCTRL＋COPY＋GRAPH＋SHIFT

を押しつつ，スペースキーで変更すると，「The Near F ure」という生産タイプが出てきます(PC－88版で確認)。これが待ち望んでいた「隠し生産タイプ」です。たった6種類のユニットですが強さはもうピカ1。

うわさの『**SR－71**』を匹頭に，クリントイーストウッド主演の「ファイアーフォックス」で出てきた，脳波指令装置を搭載しているMiG－31(!)ことFire Foxだと思われる『**Red FOX**』，エアーウルフにしか見えない『**222UTt**』，どんな所でも根性で移動してしまう『**ホバータンク**』，ロケット砲を積んだ「ナイトライダー」でおなじみの『**Kidd**』，そして600万ドルの男，「オースチン大佐」がモデルの『**Colonl**』です。攻撃力，防撃力，航続力などどれをとっても天下一なのですが，輸送ヘリがないのが弱点です。でも強過ぎるというのも罪ですね。この生産タイプでやっ

ても「大戦略」の面白味はわかりませんよ。

ほかにも，ルールブックにないキー操作を２，３あげておきます。

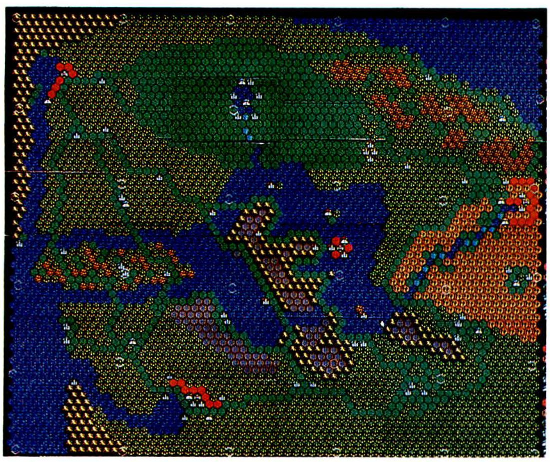
●第８表　知っておくと便利なキー操作

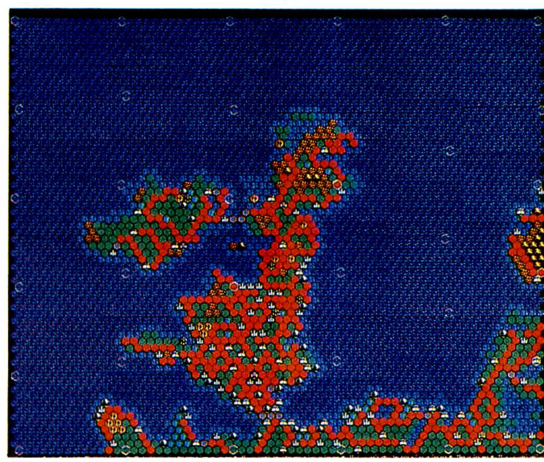
☆SHIFT＋HOMECLR→各国の首都へ，ヘックスカーソルを移動
☆移動コマンドで，移動可能な所のみカラー表示させて移動したあと，Homeキー→もとの位置にヘックスカーソルを移動
☆Helpキー→No.の若い順に未行動のユニットの所へ，ヘックスカーソルを移動

マップコンストラクション

大戦略シリーズには，必ず付いてくる「マップコンストラクション」。付属のマップに飽きたら自分で新しいマップを作れるものです。

実在する地域を元にしたり，物語の上での地形を利用したり，全くのオリジナルマップを作るなど，アイデアはいくらでもあるでしょう。人間同士で戦うためのマップならそのままトレースするだけでいいのですが，コンピュータに相手をさせるときは「プレイバランス」に気をつけねばなりません。戦闘区域が限られてしまわないか，移動がきちんとできるか，都市や空港の位置・数は適当かなどです。これをチェックするためには，何度もプレイして修正せねばならないでしょうし，時間もかかるでしょうね。けれども完成した時の喜びは何にも代えられないものがあるのです。著者はいくつか「スーパー大戦略」以外の大戦略シリーズからマップをトレースしてきました。さらにオリジナルのマップも少々……。まあ参考にして下さい。





Super大戦略ができる喜び

ぐずでのろまでまぬけなかめの私が，ちんたらちんたらと原稿を書いている間に時は流れ，ＰＣ－88版とＸ１版のみならずＰＣ－98版・Ｘ68Ｋ版でも「Super大戦略」が出てしまいました。これら２機種は16ビットであることもあって，スピードの高速化・思考ルーチンの強化はもちろんのこと，様々な変更がなされました。またパソコン版とは別にセガ・メガドライブ版も発売されています。

発表が原稿提出後ということもあり，本文の修正は出来ませんでしたので，この項で変更点を中心に16ビット版スーパー大戦略について説明していきます。



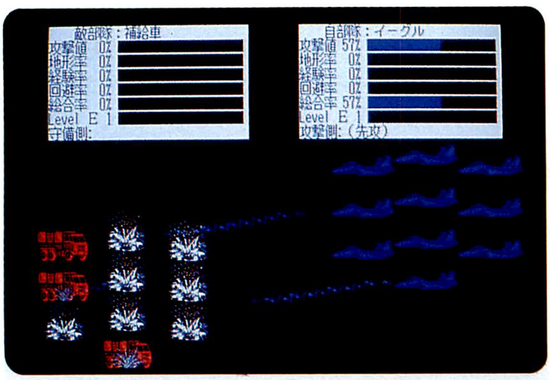
▲98版のタイトル画面。



▲基本的な画面構成については変更はない。



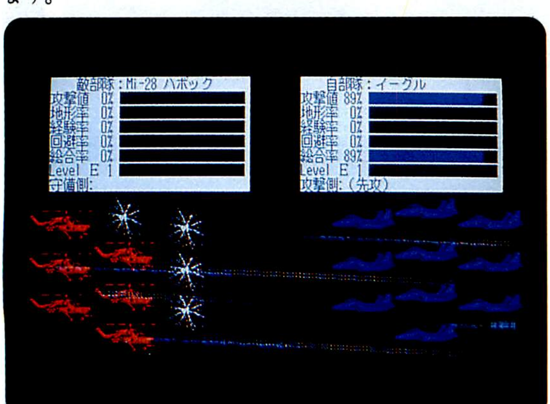
▲一部のユニットについては武装変更もできる。



▲爆弾も積めるイーグルは『II』同様に，もっとも割のあう航空機になった。

◆ユニット

8ビット版が121ユニット（$+\alpha$）であったのに対して，16ビット版はさらに5ユニット増え合計126ユニットになりました。増えたユニットについて少々コメントしていきます。



▲もちろんヘリコプターにもＡＡＭは通用する。

〔**ラファール**〕フランスの実験戦闘機。1983年開発開始，実用型の配備予定は1996年。名前の「ラファール」は疾風の意味を持つ。最大の特徴は後縁切り欠きデルタ主翼とそれに接近してつけられたカナード，先進的なコクピットである。海軍でもドゴール級空母に搭載することを計画中である。値段は高いし燃料搭載量もあまり多いとは言えない。選択は趣味の問題だろう。

〔**タイガー2**〕ノースロップが開発した安価でシンプル，運動性にも優れている軽戦術戦闘攻撃機。正式名はＦ－５Ｅタイガー２。韓国やスイス，台湾などでもライセンス生産された。1987年までにＦ－５シリーズは1300機以上も生産されている。この機は日本では実機そのものよりも某航空漫画の主人公が愛用していた航空機として有名である。この機も趣味の問題で生産すべきか否かを決めるべき。イランでならファントム２のほうが無難だろう。

〔**ホーク**〕やや旧式ではあるが，自衛隊をはじめいくつかの国家で使用されているホーク対空ミサイルを搭載した車両。「大戦略２」ではホークM548として登場。価格の割にそこそこの性能を持っているが，ミサイルの搭載量がなにぶんにも少ないので，まめな補給が必要である。

〔**M48**〕1953年に制式化された米軍の元主力戦車。48口径90ミリ砲を搭載している。もっとも後期型は砲を大型化するなどして近代化に努めた。マニアにとってはこたえられない車両の一つであろう。もっとも「Super 大戦略」の世界ではロートル兵器と化しており，唯一生産できるイランでももっとよい戦車があるので存在の意味は０に等しい。

〔**T－55**〕こちらはソ連製のロートル戦車。第二次大戦の最優秀戦車Ｔ34の後継戦車であるＴ44が，朝鮮戦争でアメリカ製の90ミリ砲搭載戦車に対抗できなかったので急いで開発された100ミリ砲搭載の戦車。中東諸国の陸軍に広く供与されており，中東戦争でもイスラエル軍戦車と激しい戦車戦を行った。とはいえそれも過去の栄光，現代兵器を扱うSuper大戦略では単なる役立たずに過ぎない。イラクにはもっと高性能の戦車があるからだ。

――新ユニットは以上ですが，他のユニットに対してもいろいろと手が加えられています。全体的に言えるのはユニットの燃料搭載量がかなり減らされたということです。８ビット版と同じようにプレイしていると，燃料切れのユニットが続発することでしょう。

また，情勢の変化も伺えます。例えば自衛隊の次期主力戦車が90式戦車から89式戦車に変わりました。もっとも新聞発表によればやっぱり「90式戦車」で，120ミリ砲を搭載，最高時速70km／h，レーザー測遠機や砲弾の自動装てん装置，対戦車ミサイル誘導検知装置などを装備しているそうです。外見は………そうですね，レオパルド２と同じと言えばおわかりでしょうか。

さらにロッキード社のステルス機Ｆ－19も最近になって爆撃機型と戦闘機型の２種類が公開（!）されたのに伴い，（もっとも戦闘機型は写真だけでしたが）Ｆ－19のユニットもＦ－117に変更されています。

今後気になるところといえばやはり自衛隊の次期支援戦闘機ＦＳＸでしょう。状況は非常に流動的でこの先どうなるかは予測がつきません。またスウェーデンの戦闘機グリペンも試作機が大事故をおこし，今後の開発があやぶまれています。これらのことがユニットにどう反映するのかが楽しみです。

◆三つの変更点

さて，この「三つの変更点」とはユニットそのものの変更を除いた，16ビット版での変更点を大きくまとめて数えると三つになるということです。その三つとは

1：ユニットの武装変換と最大搭載数，補充速度

2：ZOC（支配地域）の概念の変更

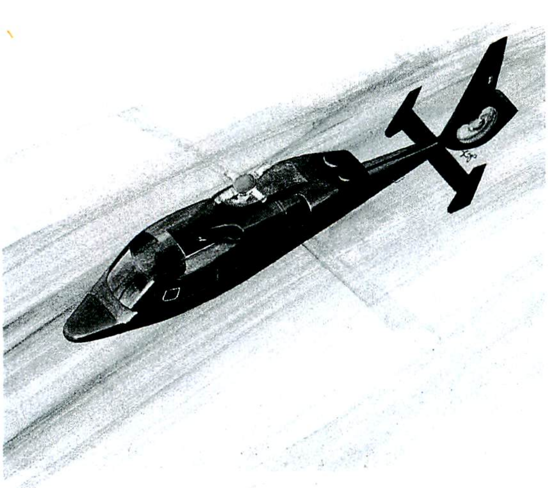
3：攻撃の際の優先度

です。それぞれについて一つ一つ分析してみましょう。

★〔1〕ユニットの武装変換と最大搭載数，補充速度

16ビット版では各ユニットごとに三つまでの武器が搭載できるようになりました（8ビット版では二つ）。もっとも，これの恩恵を受けたのはごく一部のユニットです。その中でも特に注目すべきなのは重歩兵とエリート兵，T－80やT－64などのソ連製戦車です。空からの敵に対してなんの対抗手段を持たなかったエリート兵はSAMを1発搭載(?)することで急場しのぎが出来るようになりました。それよりも問題なのは重歩兵。対歩兵用にマシンガンも持つことになったので，まさに（防御力さえ除けば）無敵でコストパフォーマンスが一番のユニットになってしまったのです。T－80やT－64は対戦車砲の他にSAMを搭載したので，特にヘリで攻撃する際には注意が必要です。

さらに，いままで「大戦略II」のみの特典であった搭載武器の変換が，16ビット版ででも出来るようになりました。これで，たくさん揃っている航空機（特に攻撃機）はほとんどが役立たずになってしまいました。前半に，飛んでくる敵の航空機やヘリを戦闘機で倒して経験値を稼ぎ（そうそう，AAMがふたたびヘリに有効になったのも一つの注目すべき点です），後半に制空権を握ったら爆装して爆撃機として使えば，後半にありがちな戦闘機のてもちぶさたが無くなります。「大戦略II」ではイーグルとファントムがその代表機でしたが，16ビット版Super大戦略ではそれにF.ファルコンも加わりました。これらが生産できない国ではできるだけ爆装可能な機を選びましょう。後々まで役に立ちます。



16ビット版では1回に補充できるユニットの機数が各ユニットにより異なっています。最大3機のユニットもありますし（今まではすべて最大4機），確率的にもなんとなく補充スピードが遅いような気がします。注意して下さい。

★〔2〕ZOC（支配地域）の概念の変更

今まではたとえ補給切れで何の攻撃手段を持っていないユニットでも立派なZOCを持っていました。このルールのおかげで例えば歩兵やトラックが戦闘機を何ターンも足止めするという，実際にはあり得ないことがしょっちゅう起こりました（逆に利用するのも優秀な指揮官ならではの手ですが）。しかし，16ビット版ではもし移動対象となるユニットに対して何の攻撃手段をも持たない敵ユニットがいた場合，移動するユニットはその敵ユニットのZOCはもちろんの事，敵ユニット自身も通過（敵ユニット上で移動終了は出来ない）出来てしまうのです。このルールを頭にいれておかないと，作ったつもりの戦線が簡単に破られてしまいます。

★〔3〕攻撃の際の優先度

おもに今までの大戦略シリーズは攻撃側が先制攻撃出来るものでした。それが「大戦略II」と「Super大戦略」で同時攻撃になったのです。

16ビット版ではさらに一歩前進し，「優先度による攻撃順番」が採用されました。これは射程のある兵器や極めて有効な兵器であることを間接的に表したものだと思われます。

各兵器には以下のような優先度が定義されています。

優先度4………アクティブAAM

優先度3………AAM，SAM

優先度2………戦車砲，A機関砲，G機関砲，ATM
爆弾，ロケット弾

優先度1………機銃，マシンガン

攻撃の際には攻撃側・防御側両方の武器の優先度を比較して，

①同じ場合は両方が同時に攻撃を行う。

②優先度に差があるときは，まず優先度が高い方のユニットが一方的に攻撃できる。残ったユニットのみが反撃できる。

というルールに従って攻撃を行います。

より現実的であることはもちろんの事ですが，このルールによっていくつか特筆すべき点が浮かんで来ます。一つは，SAM搭載の対空車両の存在価値が非常に上がったということです。いままでは，SAM搭載の対空車両は中盤以降目標がなくなるので何かと嫌われがちで，少々性能が悪くても機関砲（A機関砲）タイプのものを選ぶのが普通だったと思います。ところが，このルールでの採用で，ローランド2を始めとするSAM対空車両は脚光を浴びることになるのです。

機関砲タイプの対空車両は目標であるヘリや航空機を攻撃する際には，目標が積んでいる爆弾やATMと機関砲は優先度が同じなので同時攻撃。かなりの損害を受けることでしょう。ところがSAM搭載の対空車両なら，優先度が上なので**初めに一方的に**攻撃できるのです。もちろん，損

害は最小限に抑えられます。制空任務用には適任でしょう。
逆もまたさらなりです。たとえ爆撃機であってもＳＡＭを積んでいるユニット（特に重歩兵）には攻撃を再検討してみるべきです。Ｔ－80やＴ－64も１発ですがＳＡＭを積んでいることはお忘れなく…………

◆追加の最後――大戦略の未来

追加も含めて「Super大戦略」についてはこれで今度こそおしまいです。16ビット版はほかにもいろいろ書きたいことはあるのですが，きりが無いのでやめておきます。一言だけ付け加えるとすれば「強い」ということですね。「Super大戦略」についてはこの項の最初にも述べたように，現段階でセガ・メガドライブ版と東芝のＪ－3100シリーズ版が予定されています。今後事態の展開次第ではもっと多くの機種に移植されることでしょう。Super大戦略に幸多かれしことを願うのみです。
………ところで，この本が出るのがまごついている間に，システムソフトから「大戦略III」が発売されております。『チャレンジ!!パソコンシミュレーションゲームIII』では「大戦略III」で皆さんとお会いすることになるかも知れません（担当者が変わったりして）。
ではそれまで………「精進せいよっ！」

追補版大戦略III・グレートコマンダー

――なーにが「精進せいよっ！」だ。おまえがぐずっているからこんなことになっちまったんだろーが。
こんな事を言われても，何も言い返せない事態が起こってしまいました。そうです，『大戦略III』が発表されてしまったのです。
時期的には非常に微妙であって，『III』の発売は原稿の最終締切の後だったので，サンプルディスクからでしか内容



▲『III』はオープニングにも凝っている。これはその１シーン。

を推測できません。しかしこんな事態に陥ったのも私に全ての責任があるのですから，出来うる限りのことはしたいと思います。
もっとも本格的にはまだプレイできませんので，テクニックなどについてはノーコメント。読者の方々の声援次第ではこの「スーパー大戦略」のように詳しく説明できる機会も得られるでしょう。

◆マップと索敵・地形

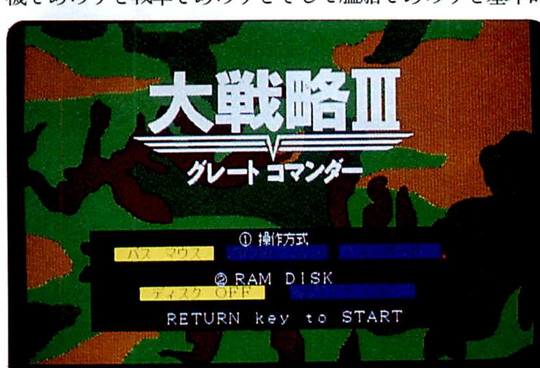
『II』では60×60（ヘックス），『スーパー』では64×64の大きさであったマップは『III』ではなんと面積にして約４の128×128になりました。面積比は１：４。それだけスケールが大きくなったということは，部隊の把握が困難になった事ですね（こちらとしてはマップはりが４倍時間がかかるって事です。石井君・三浦さんがんばってちょ）。
マップがただ大きくなっただけではなく，そのマップを構成する地形・建築物も『III』では増えました。新しく加わったものについて挙げてみますと以下のようになります。

①地形

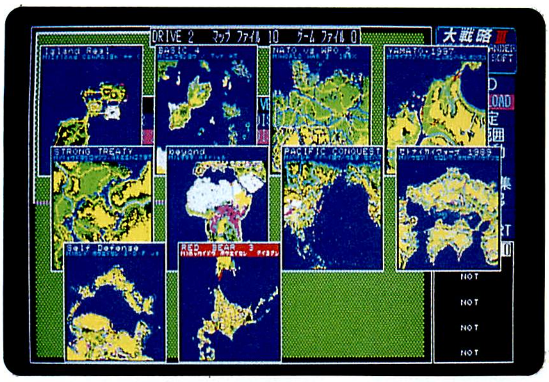
〔不可侵地域〕マップの大きさを事実上限定する地形。
〔丘〕緩やかな起伏をもつ荒れ地ほど厳しくない地形。
〔壕〕浅めの穴と土のうで作り上げた陣地。国籍無し。
〔雪原〕雪で覆われた原野。冬のロシアが表現できる？

②建築物

〔製油所〕石油を精製してガソリンなどにするところ。これがないと燃料を軍事費を払って買わねばならない（らしい）。
〔基地〕防衛拠点として利用できるほか，新たな部隊を直接ここに配置できる（これは非常に重要）。
〔防空基地〕同じく防衛拠点として使える。ヘリコプターの拠点に最適。
といった具合いです。
また，『マスターオブモンスター』や『ロードオブウオーズ』で試験的に使われたと思われる，そして『II』からユーザーの希望として大変多かった“索敵”が本格的に行えるようになりました。つまり事前に索敵機などで前線を偵察して敵の部隊などを視野にいれておかないと，相手の動きが“読めない”というものです。索敵出来る範囲は各ユニット毎に違いますし，後でのべる高度によっても違います。特に潜水艦などは対潜哨戒機などで調べないと見つけにくいので，実戦同様の海底からの恐怖が味わえるのです。
また索敵の導入と共に，いくつかの点について今までの『大戦略』シリーズと大きく差をつけた概念が取り入れられました。
それが“高度”の設定です。今までのシリーズでは航空機であろうと戦車であろうとそして艦船であろうと基本的



▲タイトル画面。RAM DISKの選択なども初めに行う。



▲マップはとりあえず10枚入っている。



▲生産指定。工場数までしか指定できない。

には1ヘックスには1部隊しか存在することはできませんでした。ところが『III』では「高高度」「低高度」「陸海」「海中」の4高度を設定し，同一ヘックスでも違う高度なら違う部隊が同じヘックスにいることが出来るのです（これを“スタック”という)。これによってある区域における戦力の集中も可能になりましたし，陸海空一体の作戦がよりリアルに表現されることでしょう（もっとも故意的にこの4高度すべてに部隊を同一ヘックスに集めるのは困難でしょうが)。それに，歩兵が航空機の移動を妨害するという，実際にはまず有り得ない事も無くなりました。

◆ターン形成とゲーム進行

これまでの『大戦略』シリーズでは全ての部隊に対して事細かな命令を自分のターンで実行し，それが済んだら相手のターンに移るというものでした。それが『III』では，全てのプレイヤーの行動が**同時に**行われることになったのです。ターン制による幾つもの矛盾が基本的に解消されたというわけです。

1ターンは100カウントという時間単位から形成されます。各プレイヤーは事前に自分の部隊に対して移動計画や行動計画を指定しておきます。そしてゲームを進行させると**全て**のユニットが事前の計画にしたがって行動（移動・攻撃・占領・乗降車）するのです。各ユニットには速度比なるパラメーターがあり，例えばこの値が“5”なら5カウントごとに1ヘックス進みます。実際の速度が速いユニットほどこのパラメーターは小さくなるわけです。

いつこれらの行動計画を設定するかというと………実は



▲輸送中隊を編成中。それにしてもこの描き込みはただ者ではない！

“任意のカウント”なのです。各プレイヤーが新たに設定したいときに，いつでもゲーム進行を中断させて入力することが出来るのです。逆にいえば，ほったらかしにしておくとどんどんゲームは進んでいき，気が付いてみたら全滅していた………なんてことも有り得る事です。ここらあたりの概念は『大海令』に似ているかな？という感じも持たせてくれます。

◆生産と配置・部隊編成

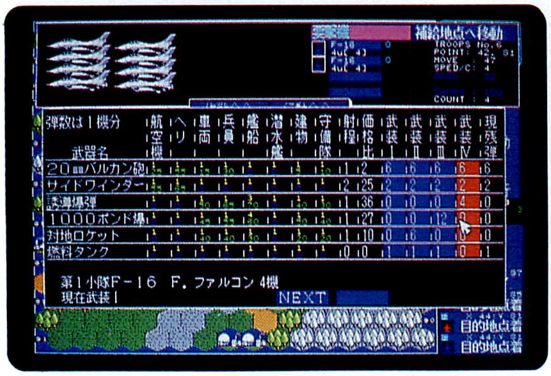
生産についてのルールも大幅に変更されました。『II』では工場は工業力（繰越不可）を生み出し，都市は軍事費を生み出してその両方で部隊を生産しました。が，『III』では工場の位置づけがより現実的になったのです。

基本的に“1工場は1種類のユニット”を生産できます。つまり自分の陣営の保有出来るユニットがいくら多くても工場が少ないと満足に生産できないのです。工場にユニットの生産を指令するとその工場はユニットの生産を開始します。各ユニットには1機生産するのに必要なカウント数が定められていて，その分のカウントが進むと1機ずつ生産されています。もちろん戦艦や空母など大規模なものほど時間がかかります。

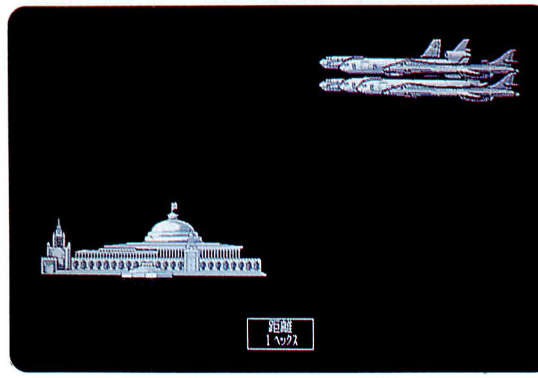
ただしこれらのユニットは生産しただけではまだ配置できません。生産指令を出しても軍がまだそれを買い上げていないということで，部隊編成をするときに軍事費を払って購入することによって，初めて配置できるのです。

マップ上に置かれる1コマ（＝1部隊）は“1個中隊”で，4つの小隊から編成されます。1個小隊は1～15機（ユニットの種類によって異なる）までの各種ユニットから編成することが出来，同一中隊には同高度の小隊を編成することが出来ます。さらにこの中隊に例えば「第一護衛隊群」や「第三航空団」といった部隊名をつけることが可能で，部隊表もこの部隊名で一覧できます。

例を挙げていうならば空母と駆逐艦3隻で機動部隊を編成したり，爆撃機と護衛戦闘機を組み合わせて爆撃隊をつくったり，戦車と対空車両を組み合わせて戦車中隊を組織してみたりも出来ます。



▲武装についても各兵器ごとの固有名で用意してある。



▲B－52とB－1が敵首都を爆撃！

◆ユニット

なんといっても『大戦略III』の売りはユニットです。現在確認されているものは252種類。空は戦闘機に始まって攻撃機に爆撃機・輸送機・補給機・早期警戒機・電子戦機（ECMによって敵ミサイルを妨害できるらしい）・対潜哨戒機・偵察機・輸送ヘリ・攻撃ヘリ。陸は戦車，軽・空挺戦車，歩兵戦闘車に対戦車車両，対空車両に補給車，歩兵（空挺隊と砲兵が追加されました），自走砲に自走ロケット砲などなんでもあり。お楽しみの海では………戦艦に始まり，巡洋艦や駆逐艦，フリゲート艦，それにお待ちかねの正規空母（F－14トムキャットなどの艦載機タイプの航空機を多数載せられる！），ヘリ空母，輸送艦，補給艦，揚陸艦，そして潜水艦です。これら海の兵器は『II』と違ってきちんと「キエフ」級とか「しらね」級というように固有名詞がつけられているので，感情移入間違い無し！といえるでしょう。

搭載兵器についても「機関銃」とか「対空ミサイル」とかいう漠然とした名前ではなく，「ハープーン」（筆者注：自衛隊の護衛艦などにも搭載されている対艦ミサイル）とか「サイドワインダー」（同注：赤外線誘導空対空ミサイル）というように具体的な名前で登場しています。「B－52」「B－1」の欄には「トマホーク」というのがありましたが，これが完成版に入っているかどうかは今の段階では不明です。『III』にこんなのを出していったいどうしろというのでしょうか………

◆その他

今までのシリーズにあった機能も殆どそのまま残っていることはいうまでもありません。マップエディターも健在ですし（ディスク2をドライブ1に入れてスタートする。独自の機能も数多くある），『スーパー大戦略』にあった生産タイプ編集も当然。ユニットの種類が多いので編集のしがいがあるというものです。幸いにもFSX（自衛隊の次期支援戦闘機）をはじめとする各国の将来採用される予定の兵器も用意されているので，かなり自由に編集できることでしょう。

◆終わりに

戦闘についてはまだはっきりと原稿に書ける段階ではなかったので，ここではあえて割愛させていただきます（これが一番困ったんだよねえ）。

この原稿を読んで気付いた方もいると思いますが，実はこの原稿は月刊マイコンの89年7月号の原稿を多少手直ししたものなのです。つまり，その時点からまったく事態は進展していないのです。

しかし，こんな中途半端な形で『III』を紹介せねばならないなんて………まったく不徳のいたりであります（何言ってんだよ）。まあ，この本が皆さんの手元に届く頃には私は多分………どうでしょうか，ねえ？

何にしても『III』はもうマニア向けのゲームであることには違いないでしょう。

ユニットの解説

※ミサイルの略称　ATM＝Anti-Tank Missile（対戦車ミサイル）
SAM＝Surface to Air Missile（対地空ミサイル）
AAM＝Air to Air Missile（空対空ミサイル）

戦闘機

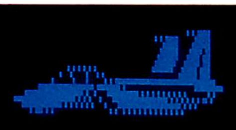


自由主義諸国内において過去20年間にわたって王座の地位にいた戦闘機。今までに5,195機も生産されています。使用国は日本・アメリカの他に西ドイツ，イギリス空軍など12カ国。長い間生産されたため様々なタイプがあります。著者は「F－4F」を，大戦中のワイルドキャットこと「F4F」と勘違いし，赤っ恥をかいたことがあります。

それはともかく，ゲーム中では比較的低価格の戦闘機として，序盤戦において活躍するでしょう。新鋭機と比べると性能の低さは隠せないので，AAMの多さを活用し，経験値を稼ぎたいものです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	放兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
3	1	5	3	1	3	14	航空	60	1800	AAM・8	機関砲・3	×

戦闘機



イーグル

Ｆ－4ファントムの後継機種として，マクダネル・ダグラス社が開発した世界最強の戦闘機。現在生産されているのはゲームでのＣ型と，その複座型Ｄ型です。まあとにかく電子装備に関しては山のように積んでおり，「コンピュータ戦闘機」ともいえるでしょう。

全ての戦闘機の中でもっとも高性能の機の一つとしてあげられますが，価格が非常に高いのが残念。また「II」にあった爆弾が搭載されなくなったので，無敵の航空機ではなくなってしまいました。航続力と足の速さで制空権を獲得しましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
6	2	7	4	1	3	14	航空	70	3500	ＡＡＭ・8	機関砲・4	×



Ｆ.ファルコン

最初は軽戦闘機の技術的試作機として生まれ，高性能ゆえに今の地位を得ています。日本を始め，ありとあらゆる西側諸国が購入，使用しており，自衛隊の次期主力戦闘機「ＦＳ－Ｘ」もこの機をベースにすることが決定されました。イスラエル軍のＦ－16は，爆弾を積んでイラクの原子炉施設を爆撃し，ＭｉＧ－23とも戦闘を行っています。

イーグルと同じ対航空攻撃力を持ち，対空防御力も高いし，値段もかなり安いので，実は非常に使える戦闘機だったりするものです。ＦＳＸとペアを組ませると面白いかも……。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
7	2	7	4	1	3	14	航空	60	2500	ＡＡＭ・6	機関砲・2	×



トムキャット

現在配備されている戦闘機の中で，唯一長距離ミサイルＡＩＭ－54フェニックスを搭載しているグラマン社の戦闘機。そのミサイルから，極悪なまでの戦闘能力を持ちますが，配備しているのは米海軍とイランのみ。実質的には米海軍だけでしょう。

長い航続力と14の速度，戦闘機中最高の対航空攻撃力を持ち，ゲーム上最強戦闘機としてデザインされています。ただし価格が異常なまでに高く，ファントム２を２ユニット買ってもおつりがきます。どちらを生産するかはプレイヤーの選択次第。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
6	2	9	4	1	3	14	航空	70	3800	ＡＡＭ・8	機関砲・3	×



ハリアー

82年の例のフォークランド紛争までは，たいして注目もされなかった垂直離着陸戦闘機です。艦上型のシーハリアーは紛争中サイドワインダーで24機，機関砲で７機を撃墜し，その性能の高さを証明しました。著者個人の考えでは，ＦＳＸの母体はＦ－16よりもハリアーのほうが自衛隊の性格にあっていたと思うのですが。

燃料・速度の点では劣るものの，他の点は全てのファントム２より勝り，価格は同じです。西側で唯一の対ヘリ攻撃に有効な戦闘機で，補給車とコンビを組ませてヘリをどんどん落としましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
4	1	7	6	2	7	12	航空	45	1800	ＡＡＭ・4	機関砲・3	×

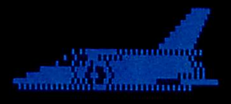


スターファイター

ロッキード社の名機として，またデビュー当時の「最後の有人戦闘機」として有名な戦闘機。ただし操縦性が非常に悪く，今では生産国アメリカではほとんど見られません。西ドイツ空軍で少々目にする程度です。

西ドイツのみで生産できる戦闘機で，やはり「安かろう悪かろう」の言葉があてはまります。航続力もファントム２と比べて10少ないし，ＡＡＭ搭載量も半分。同じ経験値を稼ぐのならファントム２でやった方がいいでしょう。それでも心配なら，同じ価格でローランド２を３ユニット生産したほうがましです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	0	4	2	1	3	13	航空	50	1200	ＡＡＭ・4	機関砲・4	×

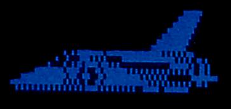


ミラージュ３

60年代に，アメリカのＦ－104やＦ－５と輸出市場で激しい商戦を行い，イスラエルの第３次中東戦争でその能力が実証されたことにより，勝利を得たフランスの戦闘機。使用国は，フランスの影響圏をはじめとする多数の国で，その全てをあげることはできません。長い滑走路を必要とするのが弱点。

フランスでは，３種類のミラージュ戦闘機を生産でき，これはその弟分の機。もっとも安い代わりに燃料搭載量がたったの50。ＡＡＭも３発しかありません。しかしやはり「安いことはいいことだ」。小さめのマップなら是非これを。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
4	1	5	3	2	4	14	航空	50	1600	ＡＡＭ・3	機関砲・5	×

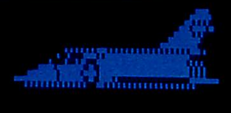


ミラージュＦ1

ミラージュ３の弱点のうち，いくつか（離着時に必要な滑走路の長さ，航続力）を改良した後継機。遠距離からの迎撃が可能な事，安価な格闘戦用の対空ミサイルを搭載できる事で，かなり多くの国が使用しています。主な国はギリシャ，イラク，リビア（！），南アフリカ，スペインです。

対航空攻撃力が，兄弟機よりも多少低いものの，ＡＡＭミサイルの量は一番多く，コストパフォーマンスの面から考えると，フランスではもっとも優秀な戦闘機です。どうせ性能ではかなわないのですから，数で対抗させましょう。一応ファントムと同等の能力があります。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
5	1	4	3	2	4	14	航空	55	1800	ＡＡＭ・5	機関砲・4	×

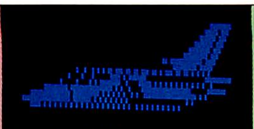


ミラージュ2000

外観はミラージュ３に似ていますが，性能や能力では段違いのものを持っています。機体をコンピュータ操縦で安定させて高い運動性を持たせ，制空戦中心の性格を形作っています。ほとんど同じ型をした双発大型戦闘機ミラージュ4000が採用されず，こちらが残ったのはやはり使い勝手良さの面からでしょう。

確かに，三兄弟の中では最高の性能を持つものの，価格の高さと比較すると割に合いません。数で勝負するため，大量生産するには2500という価格は決して安くはないのです。やはりミラージュＦ1を……。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
5	1	5	3	2	4	14	航空	65	2500	ＡＡＭ・4	機関砲・5	×

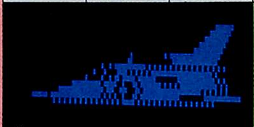


トーネードADV

トーネードの２タイプ(ＡＤＶとＩＤＳ)のうち，最も広く用いられそうな航空機。世界でもトップレベルの長距離迎撃機です。将来においてもエンジンの強化，大型ドロップタンクの採用，電子装備の改良などによって引き続き使われることが約束されています。

イギリスにおいて主力とすべき戦闘機です。イーグルに近い戦闘能力を所持，燃料が50とやや少ないものの，価格がたったの2200！うーん安い。このコストパフォーマンスの良さからも是非とも生産し，ハリアーとのコンビで空を我が物にしてしまいましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
6	2	7	3	2	4	14	航空	50	2200	ＡＡＭ・6	機関砲・3	×



クフィル

クフィルの前の機ネシェルは，ミラージュ5と同じ機体ですが，これは仕様書を盗んだ結果ゆえのもので，単なるコピー。クフィルはこのネシェルのエンジンを改良した機体です。せこい事に某Ｉ国は，ミラージュを使用している国に，クフィル仕様への改修キットを提案しているそうです。米海軍は模擬空戦訓練で「仮想敵機」用に使っています。

イスラエル戦闘機の中では一番安いものの，性能はファントム２と互角で，Ｆ.ファルコンまで手が延ばせないときはクフィルで我慢してはどうでしょう。それなりに期待に応えてくれますよ。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
5	1	5	3	2	4	14	航空	50	1700	ＡＡＭ・3	機関砲・5	×

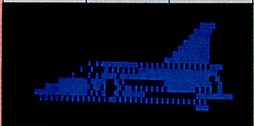


ドラケン

1955年に初飛行を行った，ちょっと旧式のスウェーデン製戦闘機。国内の高速道路や未舗装道路からも離陸できるよう，ＳＴＯＬ(短距離離着陸)性に優れています。コクピットの狭さゆえ，後方視界があまりよくなかったようですが，当時としては成功作といえるでしょう。

戦闘能力は，ファントム２とほとんど同じで値段が1500。なかなかお買得の戦闘機となっています。新型のビゲンともさしたる差はないので，貧乏な時はドラケンを生産しましょう。燃料は５少ないですが，ＡＡＭ数が多いのでかえって使い易いかも。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	1	5	3	1	2	14	航空	50	1500	ＡＡＭ・6	機関砲・3	×



ビゲン

ビゲンとは，日本語で「雷竃」(！)の意味。スウェーデン軍用機開発計画の中で，完全な成功を収めた戦闘機です。ドラケン同様，優れたＳＴＯＬ性を備え，短距離で離着陸できます。攻撃機型・写真偵察機型・海洋偵察機型・複座練習機型を経て，最終型である攻撃能力をも持つ迎撃機として完成しています。

ドラケンと比べて，対空防御力が少々高いだけで，あとはほとんど変化なし。金に糸目をつけないのならば，ビゲンの方がいいでしょう。どちらにせよ数で勝負すべきです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
4	1	5	3	1	2	14	航空	55	2000	ＡＡＭ・4	機関砲・3	×

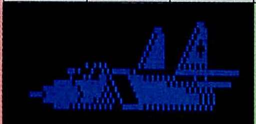


MiG-29

88年のイギリス，ファーンボロ航空ショーで，初めて西側取材陣の前にはっきりと姿を現したソビエトの最新鋭戦闘機です。機体の後半部分はＦ－15に，エンジン部分と主脚配置はＦ－14に似ています。現在までにおよそ300機ほどが実戦配備されており，インド・シリアなどにも引き渡しているようです。

戦闘能力は，イーグルと同等と評価されていますし，値段の面では700も安く2500。但し，燃料の搭載量が50とやや少なく困ってしまいます。まあ少々の欠点には目をつぶり，主力制空用戦闘機の一つとして使用したものです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
6	2	7	4	1	3	14	航空	50	2800	ＡＡＭ・6	機関砲・4	×



MiG-31

MiG－25を基礎としているものの，まったく異なる新型機です。低・中・高・高々度全てにおいての迎撃能力を持っています。西側には，まだＭiG－29の様に公開はしておらず，写真もごく数少ないものですが，すでに150機ほどが配備されているようです。なお「脳波指令装置」は積んでいません。当然といえば当然ですが(わかるかな？)。

防御力が少々弱いものの，攻撃力はトムキャットと同等，さらにユニット中最大の移動力を持ちます。が，価格は高いし燃料も多くないので，その速度を活かして局地戦闘機としての任務を負うことになるでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	1	9	—	—	—	15	航空	50	3500	ＡＡＭ・8	—	×

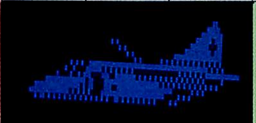


Su-27

スホーイ設計局のSu機は，攻撃機のイメージが強いのですが，これは長距離多用途制空戦闘機。この機も西側にはまだ未公開ですがＦ－14やＦ－15などが実用化された後で開発されたらしく，特に近接戦で彼らより有利に戦えるだろうといわれています。空母搭載の予定もあるようです。

戦闘能力は，MiG－29と同じ程度で価格が400も高い。実戦配備されている点から，多分生産できるのでしょうが，MiG－29がある以上，無用の長物となってしまいます。もっともゲーム上のデータも米国防省のを元に計算されているため，ひょっとしたらもう少し……なのかな？

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
4	1	7	3	0	1	14	航空	50	3200	ＡＡＭ・6	機関砲・3	×



フォージャー

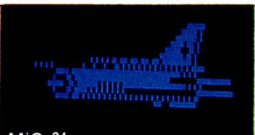
アレクサンドル・S・ヤコヴレフ設計局（あー長い）生産の艦上戦闘攻撃機。主にソ連海軍の空母に搭載されています。初めは音速を越えるものと見られていましたが，実際はマッハ0.95程度までしか出せないようです。一応ＶＴＯＬ機ですが，西側のハリアーと比べると月とスッポン。

通常戦闘機としては，お話しにならないほどの低性能。ＡＡＭの量も４と少なく，ＶＴＯＬ機最大の利点である対ヘリ攻撃力もそこそこでしかありません。お値段がMiG－29の半分なのが，せめてものなぐさめと思うのですが。空母などの艦船ユニットがあればねえ…。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	0	4	5	0	5	12	航空	40	1400	ＡＡＭ・4	機関砲・5	×

戦闘機

MiG-21



量産が1959年に始まった，非常に古い戦闘機。とにかく多く生産され（少なくとも5000機以上），その数に見合うだけの国に使用されています。しかし，やはり歳には勝てずスクラップとなっているようです。現代機と空戦を行えば損害ばかり出ることでしょう。

とにかくゲーム上では弱い！話をするのも時間がもったいないほど弱い。ＡＡＭも２発しかないし，戦闘能力も攻撃機なみ。値段が安いことくらいしかとりえがないが，配備されているのが中国とワルシャワのみなので使わざるを得ないかもしれません。悲しい…。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	1	3	3	0	1	13	航空	50	1200	ＡＡＭ·2	機関砲·5	×

MiG-23

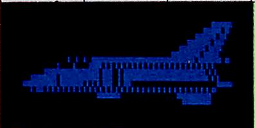


一昔前まで量産されていた戦闘機で，ワルシャワ条約機構軍の主力となっています。基本設計は，ほぼSu－24と同じですが，機体は小さくまとまっており，エンジン出力も半分にすぎません。西側の評者が見るほど，運動性能は低くないようです。

一応ワルシャワで最高性能の戦闘機です。しかし，互角に戦えるのはファントム２くらいまでで，それ以上の機とでは歯が立ちません。対空車両が結構充実しているのですから，これ１ユニットよりもゲッコーを８ユニット造った方が得策です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	1	5	2	0	1	14	航空	50	1800	ＡＡＭ·6	機関砲·3	×

フィンバックB

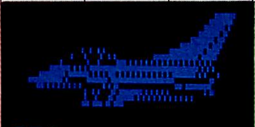


MiG－21を参考にして，自国開発された中国の戦闘機。23mm機関砲１門と数発の対空ミサイル，あるいは小規模の爆弾を装備し，高々度で最大マッハ2.2を出せるそうです。今は使用国は生産元の中国だけですが，将来の可能性として，他の国でも姿を見せるようになるかもしれません。

戦闘能力の低さはMiG－21と立派に競えるほどです。中国においては，MiG－21と主力戦闘機の座を奪いあうことになるでしょうが，実際には「どっちでもい一や」程度のものです。とにかく数で勝負するか，運用に自信があるなら63式対空砲の方がマシ。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	1	3	3	0	0	14	航空	50	1400	ＡＡＭ·2	機関砲·3	×

ＥＦＡ



イギリス・西ドイツ・イタリア・スペインの欧州４か国で共同開発予定の戦闘機。現在の所，モックアップ（簡単にいえば模型のこと）程度しか完成していなく，ＭＢＴ70の例もあるし，技術の進歩もあるかもしれない。完成した機体は，ゲーム上のものとは全然異なっているだろう。

戦闘能力・ＡＡＭ搭載量・燃料と全ての面においてイーグルにひけをとらず，それにも拘らず価格がたったの2800。これほどの優良機を生産しない手はない。多分全戦闘機ユニットの中で一番の総合性能を持つ，すばらしい機体でしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
7	2	7	3	2	4	14	航空	70	2800	ＡＡＭ·8	機関砲·4	×

F-19



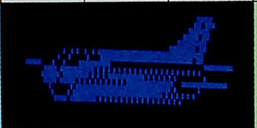
ロッキード社先進技術開発計画チームが担当した極秘航空機。目視・発生音・赤外線・レーダーなど，とにかくありとあらゆる探知手段を用いても発見できない事を目的としたステルス（隠密）機です。名称は一応Ｆ－19ですが，アメリカ側は否定しており，さらに主要任務も隠密偵察であるとされています。

やはりステルス機だけあって，対空防御力が８とほぼ完璧に近く，燃料なども充分なのですが，価格が3800と全ユニット中最高。ＥＦＡとホッカムのセットを生産したほうがお利口さんです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
8	4	7	4	1	3	14	航空	65	3800	ＡＡＭ·6	機関砲·6	×

攻撃機

コルセア



米海軍のＡ－４艦上攻撃機の後継機として，同じメーカーの艦上戦闘機Ｆ－８の部品をかなり流用した攻撃機。低空での速度・運動性に優れています。構造の簡易化と標準化を行った，非常に優秀な攻撃機として評価され，アメリカはもちろん，ギリシアやスイスでも使用されています。

「大戦略」で，主力攻撃機にしていた人も多いことでしょう。速度が少々遅いものの，あり余るほどの燃料と攻撃機にしてはそこそこの対地攻撃力，それに破格の値段。軍事費が足りないときには，Ｆ－111やホーネットの代わりを立派に務めてくれます。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	1	2	3	7	8	11	航空	70	1500	爆弾·5	機関砲·5	×

A-10

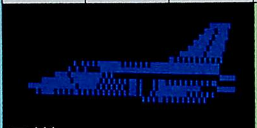


近接支援任務専用の，未舗装の飛行場からでも出撃可能な，ぜいたくなまでの兵装を備えた攻撃機。容姿はあまり良いとはいえませんが，Ａ－10の姿を見た敵兵は，次の瞬間に30mm機関砲によってハチの巣にされていることでしょう。低空行動が多いため，地上に激突してしまうことによる損失が多いことが弱点でしょう。

対兵員攻撃力がすごい！未修整で90％強！とりえはそれだけで，足は短い，防御力は弱い，速度は遅いの三拍子ではっきり言って使えないと断言できます。「大戦略」での弟分のコルセアはあれほど優秀なのに…。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	1	1	3	9	9	10	航空	40	1800	爆弾·4	機関砲·9	×

F-111



ジェネラル・ダイナミック社が開発，生産している全天候攻撃機で，一部機は戦略攻撃機に改造されています。可変後退翼と，脱出カプセルにもなる乗員室，非常に大きな燃料搭載量が特徴です。アメリカ空軍の他に，オーストラリアでも使用しています。最近では足の長さを利用して，イギリス駐留のＦ－111がリビアを爆撃した話は有名です。

爆弾搭載量と燃料の多さ（それぞれ９，70）から，極めて優秀な攻撃機であり，経験を積めば相手に反撃の余裕を与えない最強の機となるでしょう。機銃を持っていないのでヘリコプターには注意。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	2	3	—	9	9	13	航空	75	2000	爆弾·9	機関砲·9	×

攻撃機

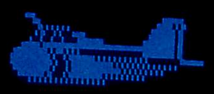


ホーネット

計画当時から，戦闘機・攻撃機の両方に使用が可能な機として開発されたものです。期待通りの性能を出させる事に成功しましたが，航続距離があまり長いとはいえず，その結果として侵攻攻撃能力が多少不足しています。初の実戦参加は，1986年のリビア爆撃です。

ゲーム上でも実機通りの性能を持ち，思わず納得してしまいます。ワルシャワなどの良い戦闘機を配備していない陣営を相手にする時には，序盤に戦闘機として，中〜後半には攻撃機として使えば，ユニット数の節約にもなります。燃料が少なめなのが弱点。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
5	2	4	4	8	8	13	航空	50	2000	爆弾・3	機関砲・4	×

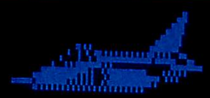


イントルーダー

1960年に初飛行と，あまり新しくはないものの，現代でも年間6機のペースで生産されている複座艦上攻撃機。最近では，ほとんどの機がＴＲＡＭ（目標識別・攻撃マルチセンサー）を付け，近代化しています。グラマン社の航空機の例に漏れず，大変頑丈な機体を持っています。

一流機なみの対地攻撃力を持つものの，兵装が爆弾のみなので，航空戦では一方的にたたかれます。価格も1400と，コルセアと100しか違わないので，イントルーダーを生産するくらいならコルセアの方がましです。値段がもう少し安ければ使えるのです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	1	—	—	7	8	11	航空	60	1400	爆弾・5	—	×



アルファジェット

フランスと西ドイツの共同開発機で，フランスでは練習機や「パトルイユ・ド・フランス」の曲技チーム用に，西ドイツでは近接支援・偵察用に使用しています。フランスでは，この機をさらに発展させ，対空ミサイルを搭載させた多用途攻撃機ランシエを開発しました。

価格が非常に安いのはいいのですが，燃料も少なく爆弾搭載量もたったの2発。西ドイツには優秀な攻撃機トーネードＩＤＳがあるのですから，そちらを生産しましょう。例え攻撃ヘリＰＡＨ−１を余分に造れても，著者はアルファジェットよりトーネードを選びます。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	0	1	2	6	7	11	航空	40	1300	爆弾・2	機関砲・4	×



トーネードIDS

イギリス・西ドイツ・イタリア共同開発機の，攻撃に重点を置く戦闘機。この大きさの機体の中では，最も優秀だとされています。各種戦術爆弾の他に，ロケット弾，対空ミサイル，対艦ミサイル，対地ミサイル，スマート爆弾，レーダーミサイルなど，かなり自由に武器を搭載でき，将来は巡航ミサイルも装備するといわれています。

西ドイツ・イギリスで共にお世話になるであろう，高性能で低価格の攻撃機。燃料が少ないのが残念。ＡＤＶと全くグラフィックが同じなので，イギリスを担当する人は気を付けなければなりません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
3	2	3	3	8	9	13	航空	50	1800	爆弾・7	機関砲・3	×

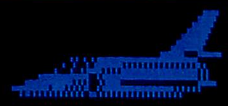


ジャギュア

イギリスとフランスで共同開発された攻撃機。ほとんど同型の練習機も設計されています。フランス仕様のジャギュアＡは，ＡＮ52型核爆弾も搭載できることになっています。固定武装は30㎜機関砲×２。

ゲーム中でも，イギリスとフランスが生産できますが，フランスではもう一方のＳ.エタンダールと比べると，こちらに軍配が上がります。しかしイギリスではもっと優秀な爆撃機とトーネードＩＤＳがあるので，わざわざ低性能のジャギュアを生産することもないでしょう。爆弾数３発では少し不安です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	1	1	3	7	7	13	航空	50	1600	爆弾・3	機関砲・6	×

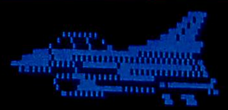


S.エタンダール

以前のエタンダールⅣ・Ｍ攻撃機と，ある程度の共通性を持たせつつ，かなりの近代化を施し，表向きは戦闘爆撃機の対地攻撃機。主に空母艦載機として使用されているものの旧式化はまぬがれず，ラファール（実戦配備1996年予定）にその座を譲るのは間違いないでしょう。

フランスのみが生産できますが，ジャギュアとの価格の差は100安いだけ。防御力低下の代償としては少な過ぎます。速度も遅いし，爆弾数もたったの２発。フォークランド紛争で，アルゼンチン軍の主力機としてはちょっと情けない気がします。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	0	1	3	7	7	11	航空	50	1500	爆弾・2	機関砲・6	×



ラビ

1990年からスカイホークやファントムに代わるものとして，イスラエル空軍が独自に開発した多用途戦闘攻撃機。アメリカの援助を得たものの，いざ完成してみるとその性能の高さゆえに，アメリカ国防省があらゆる圧力をかけて，87年末にとうとう開発を中止させられてしまいました。もし大量生産されれば，イスラエルはより強い空軍力を持ったはず。

イスラエルでは，是非主力にしたい攻撃機で，対航空戦闘力もファントム２に近く，価格もたったの1800。爆弾搭載量を気にしなければ，非常にコストパフォーマンスの高い機です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
4	1	4	3	7	8	13	航空	60	1800	爆弾・3	機関砲・4	×



スカイホーク

1954年に初飛行が行われたアメリカ海軍の艦上攻撃機。開発時期からみれば，大変に優秀な攻撃機で，様々な改良・改造機種があり，多くの国で使用されています。イスラエルでは，主に原形のものに機関砲を30㎜に変更したことで戦力アップを図りました。

かなりの旧型機であるがゆえ，防御力の低さは否定できませんが，適度の対地攻撃力を持ち，安過ぎるほどの価格。スカイホーク３ユニットで，イーグルが１ユニット生産できるのですから。ゲームの序盤に，あるいは片道特攻用として生産するのがいいでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	0	1	2	6	7	11	航空	60	1200	爆弾・3	機関砲・5	×

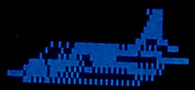


グリペン

サーブ社のジェット戦闘機シリーズの第5作。多用途性があり，戦闘機に近い運動性を持たせ，スウェーデン軍の事情から，簡単に操縦できるよう設計されています。1987年に初飛行が行われ，実戦配備が92年ころの予定。20世紀中に140機が配備されるそうです。

有名な両用航空機ホーネットには，わずかに及ばないものの，それに近い性能を持っています。スウェーデンでは唯一の攻撃機で，ファントム2と同じお値段。あまり性能の良くないスウェーデン陣営の中で，ひと際光る存在となっています。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
4	1	4	3	7	8	13	航空	60	1800	爆弾・3	機関砲・4	×

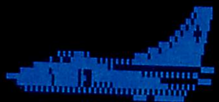


三菱F-1

三菱重工開発の複座超音速練習機がT－2で，その武装型がT2－A，戦闘爆撃機がF－1です。F－1の総調達数は77機。生産は86年に終了しています。次期支援戦闘機FS－Xの開発が遅れているので，改修を施し93年まで使用することが予定されています。

泣いても笑っても，日本でただ1種の攻撃機です。満足できるくらいの対地攻撃力はありますが，肝心の爆弾搭載量がたったの2発であるため，ちょくちょく弾の補給に戻らねばならないでしょう。守るだけの自衛隊ゆえの悲しさていえるでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
3	1	3	3	7	8	13	航生	50	1700	爆弾・2	機関砲・5	×

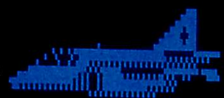


Su-24

アメリカのF－111に刺激されたソビエトが，MiG－23と同時期に開発した攻撃機です。開発途中で他機と比べ，ありとあらゆる優遇を受け，ソビエトの航空技術の頂点にあった機で，トーネードに少し似ている機体を持っています。今までの配備数は推定1000機弱。

東側航空機にしては，MiG－27と共に珍しく60もの燃料を持ち，爆弾搭載量も充分。MiG－27とコンビで主力攻撃にしたい機です。目的先との距離が長く，一回の出撃で何度も爆撃する時はSu－24，近距離爆撃ならMiG27と使い分けましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	1	0	2	7	8	13	航空	60	1800	爆弾・6	機関砲・4	×



Su-25

米空軍のAX計画で，A－10との試作競争に敗れたA－9Aに非常に似ており，これはひょっとしたらひょっとするかもしれません。86年までに約300機ほど配備されていて，82年以降は少数ながらも，アフガニスタンでハインドと共同してゲリラに対しての攻撃を行いました。この本が出るころはソ連はもう徹退しているのでしょうかねえ？

価格がSu－24と同じでありながら，燃料は少ない，速度は遅い，爆弾搭載量は少ないと利点は一つもありません。確かに機関砲数は多いのですが，A－10と同じ物だと思ってもらっては困ります。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	1	0	2	7	8	11	航空	40	1800	爆弾・2	機関砲・8	×



MiG-27

MiG－23シリーズの一つである低空攻撃機で，高高度での高速能力はありません。MiG－27は，MiG－23に比べて機首が幅広で下向き，細くなった新しい形状になっていて，パイロットからは「ダックノーズ(アヒルの鼻面)」と呼ばれています。アフガニスタンやインドなどに輸出されています。

Su－24と同様，ソ連で是非主力とすべき攻撃機です。Su－24よりもさらに価格が200安いのですが，その分爆弾搭載量も半分の3発。どちらか一つをとれと言われれば，筆者は絶対にSu－24の方に軍配を上げます。足が長いのなら，攻撃回数も多くなりますからね。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	1	0	2	7	8	13	航空	60	1600	爆弾・3	機関砲・5	×

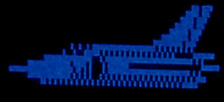


Su-17

旧型のSu－7の翼を可変翼にし，燃料搭載量も増やし，エンジン出力を増加させたことで，欠点であった航続力やペイロードの不足を解消した攻撃機です。Su－17シリーズのワルシャワへの輸出型はSu－20，ペルーへの輸出型簡略機はSu－22と呼ばれています。

ワルシャワで生産できる，唯一の役立たず航空機，ではなくて攻撃機です。燃料・爆弾量は少なく，防御力も0に近いし対車両攻撃力に至っては攻撃ヘリのハインドより低い。こんな機がどうしてコルセアと同じ価格なのでしょう。絶対に「こんなものいらない！」

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	0	0	2	5	6	13	航空	45	1500	爆弾・3	機関砲・4	×



ファンタンA

50年代に，ソ連で開発されたMiG－19を中国がライセンス生産し(「ファーマー」)，この機を基礎として開発した中国初の自国開発軍用機です。固定武装は23㎜機関砲で，他に最大2000㎏までの爆弾などを搭載できます。パキスタンや北朝鮮にも輸出されているようです。

「中国でも攻撃機を生産できるんだぞ」と自己主張する程度の攻撃機です。一応の対地攻撃能力はありますが，爆弾搭載量がたったの2発。まあ，中国軍の中で最大の攻撃力を持ち，もっとも高価なユニットなので，たくさん生産して数で勝負しましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	1	2	3	6	7	13	航空	40	1400	爆弾・2	機関砲・2	×



FSX

つい最近まで世論を騒がした，自衛隊の次期支援戦闘機のこと。やれ国内開発だの，海外からの輸入だのといろいろな論争がありましたが，結局F－16を元にした機体となりそうです。過去において当時世界最強の戦闘機"零戦"を造った国としては，少し情けない感じがするのです。

攻撃力は一流の攻撃機と同等，対航空防御力も攻撃機のくせに，イーグルと同じものを持ちます。やはり最新鋭機に属するゆえの宿命として，お値段が少々お高いのが弱点です。わがままな人は，日本の「三菱F－1」をこのFSXと変えてしまいましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
6	3	3	3	9	9	13	航空	65	2300	爆弾・4	機関砲・6	×

輸送ヘリ



ブラックホーク

1970年代の初めに，ＵＨ－１ことイロコイスに代わる汎用ヘリとして開発を開始，ロシア生まれのシコルスキーによるものが採用されました。これがＵＨ－60ことブラックホークです。内容は，ＵＨ－１のスピード，装甲，機動性などについての改良版と見てよいと思われます。

「大戦略Ⅱ」では，オプションのロケット弾を積んで，対兵員用片道特攻機として大活躍しましたが，「スーパー」でもそれに近い事ができます。歩兵を降ろして，敵の歩兵をバリバリとなぎ倒し，やるだけやって帰還することもできるのです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	1	0	2	3	7	7	航空	45	300	ロケット弾・2	機銃・4	可



イロコイス

アメリカを始めとする，西側の多くの国で使用されている多目的用ヘリコプターです。輸送ヘリとして使うのはもちろん，ベトナム戦争で機銃をつけ，攻撃ヘリとしても使われたおり，その発展型がＡＨ－１Ｓ「ヒューイコブラ」となるのです。

初代「大戦略」から，輸送ヘリの代名詞としてその名を知らぬ者はいないほどの名機です。ヘリコプターの種類中もっとも安い機種です。兵員ユニットを運ぶだけなら，充分な性能を持っているので，低価格に感謝しながら兵員を運びましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	1	0	2	1	4	7	航空	45	200	機銃・6	—	可



シュペルピューマ

フランス陸軍の要請によって，エアロスパシアルＳＡ330を改造させ完成した全天候性輸送ヘリ。元々のピューマの機体構造を利用，機首部を延長，エンジンを高出力のものに変え，メインローターも新設計のものに変更，高性能なヘリとして仕上がっています。

フランスのみが生産できる輸送ヘリです。一応の武装はしていますが，そんなことよりもこのヘリの注目すべき点は，その燃料の多さと足の速さ！輸送ヘリとしては，価格の面も含めてベスト１の性能を誇っています。バリバリ兵員を運びましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	2	0	2	1	4	8	航空	60	250	機銃・4	—	可



リンクス

エアロスパシアル社とウエストランド社共同開発の中型汎用ヘリです。輸送ヘリとして使用する他に，陸上型ではＴＯＷミサイルを装備，海上型ではＭＫ46型やスティングレイ魚雷，175kg爆弾などを搭載可能で，対潜行動も行える非常に便利なものとなっています。

対地攻撃力は，ブラックホークにやや劣るものの，防御力はこちらの方が上で，燃料搭載も10多く，兵員降車後の戦闘では頼りになる輸送ヘリになるでしょう。ブラックホーク同様，序盤における対兵員用の戦闘ヘリとしても利用できるかもしれません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	2	0	1	2	7	7	航空	55	300	ロケット弾・2	機銃・4	可



Mi-17ヒップH

輸送ヘリの革新化を図り，旧型のMi－8ヒップの機体はそのままに，対潜ヘリMi－14ヘイズのエンジンを搭載するなどの改造を行った完全な輸送ヘリ。但し，最近では前型のMi－8も含めて，ソ連国内ではあまり使われておらず，いずれは新型のMi－26にとって替えられるでしょう。

Mi－8ヒップと比べて，ロケット弾を無くして対地防御力が少々上がったくらいです。もともと輸送ヘリというものは，攻撃用に造られたものではないのですから，攻撃力はこの次。兵員ユニットを輸送するという，第一の任務を忘れないようにしましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	2	0	2	1	4	7	航空	50	250	機銃・6	—	可



Mi-8ヒップ

1967年頃からソ連が使用を始めた，侵攻輸送用ヘリコプターです。主任務は強襲輸送で，さらに着地点制圧用として，６発のロケット弾を装備することもできます。もっとも，ヒップＨ同様現在では，Mi－26ハロ大型輸送ヘリ（最大20トンもの積載能力を持つ）に輸送ヘリとしての座を譲りつつあります。

ブラックホークやリンクスほどではないものの，そこそこに対兵員用攻撃ヘリとしても使える輸送ヘリ。特に中国陣営では，攻撃ヘリの代わりにもなってしまうという，安くておいしい機です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	1	0	1	2	4	7	航空	50	250	ロケット弾・4	機銃・4	可



オスプレイ

Ｖ－22あるいはＪＶＸとも呼ばれる，1988年に完成したばかりの米四軍共同計画のヘリコプターです。91年ころから量産が始まり，その使用方法も特殊任務用・捜索救難用・戦術輸送用・対潜用と多方面にわたり，カナダ国防軍も興味を示している機体です。

最も新しい輸送ヘリだけあって，防御力・対ヘリ攻撃力は全輸送ヘリユニット中最高で，ＡＡＭミサイルも装備している超贅沢な機体です。しかし，ただ兵員ユニットを輸送させるだけなら，攻撃ヘリアパッチと同じ価格に顔をしかめてしまうでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	2	2	5	2	5	7	航空	50	700	ＡＡＭ・2	機関砲・3	可

攻撃ヘリ



アパッチ

ベル社との競争試作に勝ち採用された，ヒューズ社の現代世界最強とされる攻撃ヘリコプター。二基のエンジンの総出力が3392馬力，ヘルファイア対戦車ミサイルや30mm機関砲を装備と，アメリカらしいゴージャスなヘリですが，その分機体も大きくなっています。

実機通り，最高の攻撃ヘリとしてユニット化されていて，攻撃力・防御力・燃料搭載量をも含めた総合評価は，最上クラスと断言できます。軍事費に余裕がなく，攻撃機をなかなか生産できないときに配備すれば，心強い味方として活躍してくれるでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	4	0	2	7	6	7	航空	60	700	ＡＴＭ・8	機銃・4	×

攻撃ヘリ



ヒューイコブラ

1967年以来，アメリカ陸軍を筆頭に西側各国で使用されている，世界初の攻撃ヘリコプターです。最初はロケット弾と機関砲しか装備してませんでしたが，改良型はTOW対戦車ミサイルを，最新型スーパーコブラに至っては，ヘルファイトを装備可能となりました。現在では，アパッチに主役の座を譲りつつあります。

初代「大戦略」からおなじみの攻撃ヘリで，アメリカ2の他に，イスラエル・日本で生産できます。攻撃力はアパッチに及ばないものの，速度は8と一つ分だけ速いので，その点を重視するならこちらです。充分使える機でしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	3	0	2	6	6	8	航空	45	500	ATM・4	機銃・4	×



PAH-1

民間機であるBO－105をベースにした，目下フランスとの共同開発が進められているPAH－2が完成されるまでのつなぎの役の攻撃ヘリです。他の攻撃ヘリと比べ，軽装備でかなり小型なのもこのせいでしょう。任務も対戦車攻撃に限定されています。

ゲーム上でも燃料はほどほどにあるものの，防御力はほとんど無く，攻撃力も目を見張るほどではありません。唯一の利点は，ATM搭載量の多さでしょう。配備している陣営では，強力な攻撃機を所有していないスウェーデンに対しては使えるでしょうが，西ドイツでは×です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	2	0	2	6	5	7	航空	50	500	ATM・6	機銃・4	×



ガゼル

世界で初めてフェネストロンというテールフィンに，尾部ローターを埋め込んだタイプの，フランス・アエロスパシアル社開発の汎用小型ヘリコプターです。欧州版TOWのHOT対戦車ミサイルと20mm機関砲，ロケット弾を主に装備しています。フランス陸軍では，およそ250機ほどが配備されているそうです。

ガゼルと同様，まあまあの攻撃力を持っています。対空車両や戦闘機に注意をすれば，そこそこに活躍できる攻撃ヘリといえるでしょう。しかし，ATMを4発しか積んでいないので注意。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	1	0	2	6	6	7	航空	50	500	ATM・4	機銃・4	×



Mi-28ハボック

1986年から量産開始が噂されている，ハインドの後継機である（らしい）攻撃ヘリコプター。アパッチの影響を強く受け，30mm程度の機関砲を装備，他には乗員を二名として，純粋な攻撃ヘリになっています。実機の写真がほとんどないので，詳しい事は分かっていないのが実情です。

アパッチと並んで攻撃ヘリの最高峰に位置していますが，果たして実機がこれほどの性能かどうか疑問です。ともかくその攻撃力はSu-24に近いのですから，値段の安さを活かして大量生産して，バリバリ敵の戦車を破壊しましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	3	0	2	7	6	60	航空	60	700	ATM・8	機銃・4	×



Mi-24ハインド

1972年頃実用化された（と思われる）ソ連初の本格的な攻撃ヘリコプターです。初めは強襲輸送用として設計されましたが，幾度もの改良によって攻撃ヘリ的な性格が強くなりました。しかし，輸送用から攻撃用への変換は，多少無理があり，機動性や生存率は低いようです。

ゲーム上では，一番便利なヘリコプターといえるでしょう。対車両攻撃力は，高い上に何と兵員まで運べてしまうのです。最前線まで兵員を運び，降下させた後は攻撃ヘリとして使えます。ワルシャワは，このヘリがあるだけでも大変うらやましい……。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	2	0	2	6	4	8	航空	50	700	ATM・8	機銃・4	可



ホッカム

1984年に試験が開始されたらしい，ソ連の新型攻撃ヘリです。二重反転ローターを持ち，車輪は引き込み式。詳しい事は，対ヘリ戦闘が主任務であることくらいしかわかっていません。もし完成して実戦配備されれば，アパッチなどの生存率はかなり低下するでしょう。

他の攻撃ヘリと異なり，ヘリ追撃用ヘリであることは実機と同じです。対兵員の攻撃力も相当なもので，戦闘機などと制空権を握っていれば大活躍するでしょう。値段は1000と，どんなヘリよりも高いのですが，一回は使ってみるべきです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	2	3	7	4	9	8	航空	65	1000	AAM	機関砲・3	×

戦闘車両



M1エイブラムズ

MBT70の開発の失敗の後，タービンエンジンの問題などをようやく解決した米陸軍の主力重戦車。120mm滑腔砲やチョッパム装甲，熱線照準装置などがさらにこの戦車を強力なものにしています。ただしこれほど体がでかいと，複重装甲だったとしても被弾確率が高くなるのではないかと，一部ではその能力を疑問視しています。

攻撃力・防御力とも満足のいく強さ。戦車砲も7発積んでいるし川も渡れる。大量に生産してバリバリと平原を進んでみたいですね。もっとも，燃料に気を付けないと，ガス欠になってしまいます。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
2	6	0	1	8	7	7	キャタ・2	44	600	戦車砲・7	機銃・4	×



M60パットン

M48中戦車の後継機となったアメリカの戦車。その名は，第2次大戦での機甲部隊の名指揮官パットン将軍からつけられたものです。M1の登場により，戦力としては1ランク下げられましたが，A3型にいたってはT－72を破壊するほどの能力を持つようになりました。

どの生産国においても，主力戦車より1ランク下の，予備戦車として位置づけられています。防御力・攻撃力とも少々低いのですが，イスラエルのメルカバは川を渡れないので，川の多い地形では，主力戦車として使わざるを得ないかもしれません。価格が安いのが唯一の利点。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	4	0	1	7	6	6	キャタ・2	50	400	戦車砲・9	機銃・4	×



M901

M113装甲兵員輸送車に，連装のＴＯＷ対戦車ミサイルを取り付けた，対戦車用の防御車両です。発射器が車体上部に取り付けられており，そこに熱線照準装置もあるために，車体そのものを完全に隠したまま射撃ができます。概念は自走砲に近いものです。

「大戦略II」では，序盤に生産し，ほとんど補充する気にもならない対戦車兵器として登場しました。「スーパー」でも期待を裏切らず，対車両攻撃力はＭ１エイブラムズと同じ。地形効果を巧みに利用し，補充をこまめに行えば，エースになるのも夢ではありません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
0	1	0	1	8	5	6	キャタ・3	48	300	ＡＴＭ・8	機銃・4	×



レオパルド2

米との共同開発に失敗した，ＭＢＴ70の技術を投入し完成した西ドイツ，いや世界最強の戦車。西欧で初めての120mm滑腔砲(砲身のミゾがない。命中率は落ちるが初速が速くなり，砲身の寿命も延びる)を採用し，防御も二重装甲で完璧。自衛隊の90式戦車はこれに似せた感じもする。

ゲームの上でも，Ｍ１エイブラムズと同じ攻撃力・防御力を持ちつつ，燃料・弾薬搭載量でそれを上回り，価格はまったく同じ。攻防のバランスがとれた最強の地上ユニットといえます。空からの攻撃に注意しさえすればもう無敵でしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
2	6	0	1	8	7	7	キャタ・2	55	600	戦車砲・8	機銃・4	×



レオパルド1

大戦後，西ドイツ軍創立からわずか５年で開発した，初の自国生産型主力戦車です。ヨーロッパの地形を考慮に入れ，シュノーケルを付ければ，深さ４ｍまでの川を渡ることもできる大変機動力の高い戦車です。その分，少々防御力が犠牲にされてはいましたが。

「大戦略」シリーズでは，常に日の目を見ていたこの戦車も，「スーパー」では御払い箱になってしまいます。価格が，レオパルド２と比べて150安いのは確かですが，その分損耗が激しく，パンチ力も弱いので，あまり使えません。素直にレオパルド２を生産するのが正解です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
1	3	0	1	6	6	6	キャタ・2	60	450	戦車砲・9	機銃・3	×



ヤグアル2

ヤークトパンツァー自走ロケット砲とも呼ばれている駆逐戦車です。ＴＯＷ対戦車ミサイルを装備し，西ドイツの機甲擲弾兵旅団の対戦車中隊に配備されています。兄貴分のヤグアル１は，射程の長いＨＯＴミサイルを，弟分のヤークトパンツァーカノーネは，90mm砲を積んでいます。

M901やＢＲＤＭ－２といった，対戦車ミサイル搭載の装甲車両の中では，一番対地防御力が大きく(レオパルド１以上)，頼りになる奴ですが，渡河能力がなく燃料が40しかない点を考慮した上で生産しないとはまります。いずれにせよ，主力戦車の半分の価格とはお買得です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
1	4	0	1	8	5	6	キャタ・3	40	300	ＡＴＭ・9	機銃・3	×



AMX-30

イタリア・西ドイツ・フランスが，ＮＡＴＯ軍の次期標準戦車を試作した際に開発されたのがこの戦車です。ところが，ＮＡＴＯはレオパルド１を採用，プライドを傷つけられた(!?)フランスは計画から降りてしまい，この戦車を海外に(一部を)売却してしまいました。この後，砲射を長くしたＡＭＸ32も開発されています。

フランスの主力戦車……のはずなのですが，戦力としてはM60パットン程度。価格も安くはありません。これも運命なんだ，とあきらめて経験値を稼ぎ，明日のフランスをつくって下さい。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
1	4	0	1	6	7	6	キャタ・2	55	500	戦車砲・8	機銃・4	×



AMX-10RC

75mm砲を持つ，装甲自動車ＥＢＲ－75などの後継機として開発された，105mm砲搭載の偵察用装甲車。水陸両用でもあり３個の潜望鏡を使って時速７kmほどで水上移動します。この車両やＥＢＲを見ると，ドイツ軍の大型装甲車Sdkfz 232を思い出してしまうのは著者だけでしょうか。

こちらも初代「大戦略」からおなじみのユニット。唯一山の中を移動できる戦闘車両ですが，それによる防御効果は元々の防御力の無さで打ち消されてしまいます。山越しに敵部隊に対して奇襲攻撃をかけるか，足の速さを活かして機動予備として用いましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
0	0	0	1	5	5	8	タイヤ・3	60	200	戦車砲・7	機銃・4	×



AMX-13

ドイツが降伏し，ヨーロッパで戦争が終わった後から開発が始まった軽戦車です。51年に制式化された後，現在までに5000両弱が生産され，その軽快さから世界各国で使用されています。当時としては珍しく空輸が可能で，各国に衝撃を与えました。

価格がＡＭＸ－10ＲＣと同じで，防御効果がＡＭＸ－10ＲＣより高く，機動予備やその場しのぎのユニットとしては有効なものとなっています。しかし，燃料はたいして多くなく，渡河能力もないので，どちらを選ぶかはプレイヤーの選択次第です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
1	2	0	1	5	5	6	キャタ・3	40	200	戦車砲・6	機銃・4	×



チャレンジャー

チーフテンを発展させた，イギリス自慢の戦車です。特に四層サンドイッチ式によるチョバム装甲のおかげで，防御効果は高まっていますが，その分重量が大きくなり，運動性や輸送性という点において問題が残ります。値段も高くて買い手がない状態です。

攻撃力がＭ１やレオパルド２より多少低い分防御力が高く，森の中に入られるとうかつに攻撃をしかけられません。問題なのは機動力で，燃料も少なく渡河能力もない。防御戦や小さなマップでは利用価値がありますが，チーフテンの方が使い易いかもしれません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
2	7	0	1	7	7	7	キャタ・3	38	600	戦車砲・8	機銃・4	×



チーフテン

ソ連のＴ－10重戦車に対抗するために，1964年に採用された戦車です。攻撃力に重点を置いており，その120㎜砲は一分間に８発射撃でき，射撃指揮装置で命中率を高めています。センチュリオンやコンカラー重戦車の後継車として比較的最近まで活躍しています。

設定は二線級の戦車となっていますが，攻撃力はチャレンジャーとほとんど同じで，川が渡れるなどの機動性はむしろこちらの方が高く，地形による防御効果を利用すればチャレンジャーよりも有効に利用できるでしょう。燃料搭載量はあまり変わりがないので残念。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
Ｉ	6	0	Ｉ	7	7	6	キャタ･2	40	550	戦車砲･9	機銃･3	×



スコーピオン

1969年に試作され，71年から量産が始まった水陸用の軽戦車で輸送機でも運べます。最高時速が87㎞/hと速く，その点では便利ですが，フォークランド紛争では上陸に手まどってしまい，戦線に到着したころには紛争そのものが終わっていたので，活躍することができませんでした。

攻撃力はたいしたことないのですが，足が速くイギリスの車両にしては，燃料が多いし川も気軽に渡れると，値段の割にはかなり使えるものとなっています。元々防御力は無いに等しいのですから，序盤にどんどん生産し，捨て駒として使用しましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
0	3	0	Ｉ	4	5	8	キャタ･Ｉ	64	250	戦車砲･7	機銃･4	×



メルカバ

実戦経験（特にソビエト製戦車と）の豊富なイスラエルが，1978年から生産を始めた国産戦車です。エンジンを車体前部に，砲塔を後部に配置し，被弾時の戦車兵の損害を抑えようとしています。車体後部にドアがあり，兵員を少数収容可能です。

対車両攻撃力は少々劣るものの，兵員に対してはむしろ効果的な攻撃ができ，戦車としての能力だけでもコストパフォーマンスの高い車両です（渡河能力はありませんが）。最大の注目点は兵員輸送車のように兵員ユニットを運べること。是非大量に造りたいユニットです。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
2	5	0	Ｉ	6	8	6	キャタ･3	50	500	戦車砲･9	機銃･4	可



センチュリオン

1943年に開発が始まり，朝鮮戦争ではイギリス派遣軍の主力として活躍し，今だに使っている国があるほど寿命が長い戦車。もちろん，エンジンの強化や懸架装置などの換装による近代化が図られています。実戦能力に関しては少々疑問が残りますが。

スウェーデンでのみ生産できますが，Ｓタンクと50しか価格が変わらないにも拘らず，川は渡れない，攻撃力は小さい，速度は遅いといい所が全然ありません。まだＩＫＶ91を生産したほうがましです。やはり過去の遺物には，遺物として眠っていてもらいましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
Ｉ	4	0	Ｉ	6	7	6	キャタ･3	39	450	戦車砲･9	機銃･3	×



Ｓタンク

砲塔がなく，背が非常に低い特徴を持つスウェーデンの戦車で，その独特のスタイルは，世界を驚愕させました。油圧を使った姿勢調節は，後々自衛隊の74式戦車にヒントを与えています。開発コンセプトは自走砲・突撃砲に近いものがあったようです。

スウェーデンの主力戦車です。他国のものに比べると，少々攻・防共に劣りますが，移動消費コストの低さでカバーできるでしょう。しかし，多くを求めてはいけません。燃料搭載量が少ないのですから。その足を活用して，大機動戦を行うのもいいかもしれませんが…。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
Ｉ	4	0	Ｉ	6	7	6	キャタ･Ｉ	39	500	戦車砲･8	機銃･4	×



IKV91

永世的な中立を基本的方針としているスウェーデンの，102型ＩＫＶに代わり，1974年から配備された軽戦車です。湖水や河の多い地形に応じるよう，水陸両用車として設計されています。陸上では67㎞/hで走りますが，水上ではたったの７㎞/hに落ちてしまいます。

主力のＳタンクの攻撃力があまり高くないからなのか，軽戦車にしては主力並みの攻撃力を持ちます。値段もたったの250と，半分に過ぎないのでこの軽戦車で敵にダメージを与えてＳタンクで壊滅させ，経験値を稼がせてあげましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
0	3	0	Ｉ	6	6	7	キャタ･Ｉ	43	250	戦車砲･6	機銃･3	×



74式戦車

61式戦車の後継車として，初めて日本独自のスタイルで登場した戦車です。一番の特徴は，油圧式のバネで，この調節により車体を傾けたり下げたりできます。大量生産できないためコストが高く，レオパルド２の４倍もします。次期戦車の開発が遅れているため，もうしばらくは自衛隊がお世話になることでしょう。

日本は兵器の変換期にあるため，主力戦車も一世代前のものとなっています。初めて使う人は「こんなに弱いのか？」と思うかもしれません。燃料が少ないのも自衛隊の性格ゆえのもの。こまめに補充をするしかないでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
Ｉ	4	0	Ｉ	7	6	6	キャタ･3	40	500	戦車砲･8	機銃･4	×



61式戦車

朝鮮戦争でのおさがりを使っていた自衛隊（当時は「警察予備隊」「保安隊」）の，戦後初の国産戦車。まったくの独自開発ではなく，M47戦車を小型化したものです。その名の通り61年に正式採用されました。ウルトラマンなどの怪獣映画では，いつも先陣に立って防衛戦を展開しました（？）。

最後の一行は冗談ですが，やはり二世代も前の戦車であるため，Ｔ－62程度の戦力しかありません。燃料も38しかなく速度もたったの５。戦車は74式のみを生産しましょう。61式を造るくらいなら，60式無反動砲を２ユニット生産した方が良いと思います。

対空防御	対地防御	対航空	対へリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器Ｉ	武器２	輸送
Ｉ	2	0	Ｉ	6	6	5	キャタ･3	38	400	戦車砲･8	機銃･3	×



60式無反動砲

第２次大戦中に初めて開発され，そこから進歩が始まった無反動砲は，射程が短いものの軽量で重宝されています。60式無反動砲は，古くなった60式装甲車に106mm無反動砲を二門載せたもの。発射時の煙がすごいので，一発撃ったらすぐにその場から離れねばなりません。似たものに81mmや107mmの迫撃砲を積んだものがあります。

ＡＴＭ搭載車両（Ｍ901やヤグアル２）と位置を同じくする戦闘車両です。唯一の利点は値段が安いこと。Ｍ901の３分の２の値段でＯＫです。足止めや攻勢援護に，積極的に使いましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	0	0	1	5	4	6	キャタ・3	35	200	戦車砲・8	機銃・4	×



T-80

Ｔ－64の後継車がＴ－72ですが，Ｔ－80はそれの従継車とも，Ｔ－72の単なる改良型ともいわれています。外形から明白に溶接構造の判別でき，エンジン部分にもラミネート装甲が施されています。どちらにせよ，この戦車の正体は，はっきりと確認されてはいません。

Ｍ１やレオパルド２に比べて，対車両攻撃力が劣るものの，その分対ヘリ攻撃力を持ち，総合攻撃力は充分です。防御力も攻撃力と同等にあり，価格もそこそこ。ソビエトでしか生産できないのが残念ですが，たくさん生産してソ連お得意の蒸気ローラーで，敵に攻勢をかけましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	6	0	2	7	7	7	キャタ・2	50	550	戦車砲・7	機銃・4	×



T-64

戦後の戦車技術の全てを投入して登場したＴ－62。そのＴ－62の失敗した点を改良した戦車です。主砲をより大口径の125mmに変更して，自動装塡装置を採用し乗員を一人減らしています。しかしこの装置がくせもので，下手すると薬莢と弾頭を逆に装塡してしまうのです。もちろんそのまま発射すれば，大爆発を起こしてしまいます。

なぜかＴ－72とまったく同じ性能で，この評価ではＴ－64からＴ－72の改良は，全然効果がなかったことになるのです。どちらにせよ，ソビエトにはＴ－80があるので，特に必要ないでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	5	0	1	7	7	6	キャタ・2	55	500	戦車砲・7	機銃・3	×



BRDM-2

1956年頃に開発されたＢＲＤＭ－１型装甲車両を，エンジンの強化や装甲の増強，武装を強化して66年に登場した水陸両用装甲車です。固定武装は機関砲のみですが，ゲーム上の車体は，ＴＯＷ対戦車ミサイルに匹敵するＡＴ－５スパンドレルを積んだものとしてデザインされているようです。

ソビエトの中では，一番大きな対車両攻撃力を持つ戦闘車両です。値段の安さと速度の速さ，燃料の多さで「すばらしい」の一言につきるユニットです。防御力が無いので，絶対にこちらから攻撃をかけるようにしましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	0	0	1	8	5	8	キャタ・1	75	250	ＡＴＭ・5	機銃・4	×



T-72

第２次大戦からのソ連戦車の概念「安い・頑丈・大量生産可能」そのままの戦車がこのＴ－72です。自動装塡装置の採用により，乗員を三名で済ませ，さらに125mm滑腔砲を装備しています。もちろんシュノーケルも付けられ，川も渡れますが，乗心地も良くない点も大戦中のＴ－34と変わらないようです。

性能はＴ－64と同じですが，ワルシャワでの主力となる戦車です。攻撃力もあるので，Ｔ－80と同様に集中して使用し，ソ連戦車の強さを思う存分味わって下さい。価格が安いのも利点の一つだということを忘れずに。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	5	0	1	7	7	6	キャタ・2	55	500	戦車砲・7	機銃・3	×



T-62

ソ連におけるＴ－54/55の後継機ですが，ハンガリー侵攻でその名を世界に轟かせた前車と比べると，どうもパッとしません。砲塔前面装甲の厚さは，西側諸国を驚かせましたが，第四次中東戦争にてシリア軍が大量使用し，イスラエル軍に惨敗してからは，失敗作と見なされています。

Ｔ－72と値段が50しか違わないにも拘らず，性能は全ての面で１ランクも２ランクも下。この戦車を使おうものなら，シリア軍と同じめにあってしまうでしょう。つまり生産する必要はないのです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	4	0	1	4	6	5	キャタ・2	45	450	戦車砲・7	機銃・3	×



PT-76

戦後の戦車進化の過程で，渡河能力が問題となりました。工兵部隊に橋を作らせるのがアメリカ流，戦車自ら渡るのが欧州流です。軽戦車ＰＴ－76も同じ考えで，転輪が中空になっていて「浮き」の役目をするとともに，ウォータージェットによって水上を走ります。

ワルシャワでは，地形の複雑なマップでのみ生産すべきです。中国では主力戦力に付き添ったり，序盤における重要拠点の確保に使用できます。62式軽戦車は，川を渡れないのでその代わりとしても使用できます。もっともそんなことを気にしないのなら，あまり必要ありません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	2	0	1	4	4	6	キャタ・1	38	200	戦車砲・7	機銃・4	×



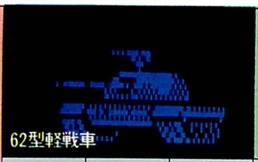
69式戦車

国際情勢の変化により，ソ連から新たな兵器の供与を受けられなくなった中国が，今まであった59式戦車（Ｔ－54のライセンス生産版）の近代化を図り，砲身の変換などを行ったのが69式戦車です。100mm砲が１型，ヨーロッパ製の105mmが２型ですが，大きな違いはありません。

中国軍の主力戦車ですが，さすが中国と思わずうなづいてしまうほど弱いです。燃料は普通ですが足が遅く，防御力も弱い。センチュリオン程度の力しかありません。泣いても笑ってもこれしかないのですから，人海戦術と経験値を稼いでがんばりましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	4	0	1	5	6	5	キャタ・2	50	400	戦車砲・7	機銃・3	×

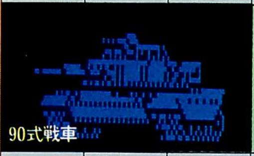
戦闘車両


62型軽戦車

69式戦車と同じく，これまでの59式戦車を改造し，8.5mm砲を装備し装甲を薄くすることで軽量化を図っています。しかし，その効用については各国の専門家から疑問視されています。もっとも，中国南方に多く配置され中越戦争でも活躍しています。

対車両攻撃をメインとするなら，絶対にこちらを生産しましょう。69式戦車の半分以下の値段でほとんど同じ性能なのですから。レオパルド２の４分の１といえばその安さがわかりますか？渡河能力がないので，川が多いマップでは橋づたいに進まねばならないのが難点。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	3	0	1	5	4	5	キャタ・3	50	150	戦車砲・7	機銃・3	×


90式戦車

自衛隊が，目下のところ開発中の次期主力戦車です。頭初は1988年頃量産体制に入る予定で「88式戦車」という仮名でしたが，開発の遅れからいつの間にか90式に変わっていました。外形はレオパルド２に似ていますが，この戦車が大量配備される頃は，世界の戦車レベルはもう一歩先へ進んでいることでしょう。

最新鋭車の主力戦車ですが，その割にはあまり強くはなく，Ｔ－80程度です。期待していた人残念でした。あと１～２年もすれば，この戦車は自衛隊行きとなるのですから，それまでの間使ってあげましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	6	0	1	7	7	7	キャタ・2	40	600	戦車砲・8	機銃・4	×


テレダインAGS

81年にアメリカ陸軍が立てた，緊急派遣が可能で主力部隊が到着するまで防御線を維持できるための，小型かつ軽量な戦闘車両のプランに，テレダイン社はこの車両で応じました。エンジンを前部に配置している点は，メルカバと理由が同じです。主兵装は105mm砲。

思ったほど主力戦車が強くない最新鋭では，テレダインは非常に有効に使えます。攻撃力に関しては90式戦車と同じなのですから。ワルシャワやスウェーデンなど，敵の戦闘車両から手ひどい損害を受けることのない国を相手にするときは，準主力戦車に抜てきしてもいいでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	3	0	1	7	7	8	キャタ・1	50	350	戦車砲・8	機銃・4	×

対空車両


M48チャパレル

1969年に実戦配置が始まったM548装軌輸送車に，戦闘機搭載用の赤外線ホーミング対空ミサイル“サイドワインダー”を積んだ対空車両です。主に低空での防空用に使用されています。原型がM113なので，防御力が低いのは否定できません。

ＳＡＭ搭載対空車両としては，満足のいく攻撃力を持ち，ある程度の対地防御力もあるので，安心して使えます。ミサイル搭載量が４発と少々少なめなので，補給には気を使わねばならないでしょう。対兵員・車両用の武器は装備していないので，配置には気をつけて下さい。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	0	6	8	—	—	6	キャタ・1	50	350	ＳＡＭ・4	—	×


M163対空砲

大量に生産されたＭ113兵員輸送車を利用した，数多い改造車両の一つです。20mmM61Ａ１型バルカン砲を載せて対空自走砲としたものです。このバルカン砲は，安価で軽量なので，Ｆ４ファントムなどにも装備されています。射撃はレーダーコントロールで行います。

台座(？)のM113の移動能力が非常によいので，この車両も同じ台座となっています。ゲパルトと比較するのは酷というものですが，まずまずの対空攻撃力を持っていて，兵員にもその力を発揮します。M901やM48チャパレルと元M113コンビを組ませるのも楽しそうです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	1	4	6	3	6	6	キャタ・1	48	300	機関砲・6	—	×


ローランド２

欧州方面にソ連が展開している，大量の攻撃機から地上部隊を守るために造られた対空車両です。マルダーにローランド対空ミサイルを二機つけ，誘導のためのパラボラアンテナも二基装備しています。中・低空の敵航空機が主な目標で，命中率は50～85%のようです。

初代「大戦略」から，ゲパルトとコンビを組んで活躍した対空車両です。対空攻撃しかできないので，前作までは嫌われていましたが，「スーパー大戦略」では戦闘機でヘリコプターを落としにくくなったので，対ヘリ攻撃での王者の地位にのし上がりました。但し渡河能力はありません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
4	3	7	9	1	3	7	キャタ・3	55	400	ＳＡＭ・4	機銃・2	×


ゲパルト

高性能のエリコン社製35mm機関砲を機甲師団の防空用に使うにあたって，試行錯誤の結果レオパルド１の車体に載せて完成したのがゲパルトです。米陸軍も，M247ヨークの代わりに採用するとの噂もありましたが，結局却下されたようです。機関砲タイプの対空車両の中では世界一です。

こちらも前々からの顔なじみ。性能も一段とアップし，機関砲装備でありながら，他国のＳＡＭ搭載車並の対空能力と，装甲車相手なら充分過ぎる対車両攻撃力を持ちます。燃料も多いし，良いことづくめです。価格が少し高いのもうなずけます。

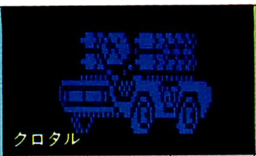
対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	1	6	8	4	6	7	キャタ・3	55	400	機関砲・8	—	×


DCA30

この対空車両も，ゲパルトと同じ構想によるもので，ＡＭＸ－13やＡＭＸ－30の車体に，対空機関砲を備えた砲塔を取り付けたものです。この考え方は，大戦中にすでに実用化されていて，米ではM16対空４連装トラック，ドイツではヴィルベルヴィントなどが有名です。

フランスでのみ生産できる対空車両ですが，機関砲タイプのものとしてはまあまあの攻撃力で，爆薬量も充分。しかし，渡河能力はなく燃料もかなり少ないので，ゲパルトと比べると使いにくいでしょう。それでもローランド２とコンビで攻撃させれば，そこそこの戦果をあげると思います。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	2	5	7	3	6	6	キャタ・3	35	350	機関砲・8	—	×



事実上，南アフリカ共和国とフランスの共同開発によるＳＡＭ搭載対空車両。このミサイルを搭載している車両と，捜索捕捉車の一組で行動します。他国の対空車両と比べると，見た目がかなり悪いように思えるのは著者だけでしょうか。

フランスには，ＳＡＭ搭載の車両が二種類あるのですが，自国で生産したものだからという理由だけで入っているのでしょう。防御力も劣り燃料も少ないのですから，わざわざローランド２を蹴ってこちらを生産することもないでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
3	0	7	9	—	—	7	タイヤ・2	35	350	機関砲・8	—	×



イギリスで開発された低空・超低空用対空ミサイル「レイピア」を，元をただせばＭ113であるM548輸送車に載せたものです。ミサイルそのものは，アメリカ空軍や中東にも輸出されています。フォークランド紛争でも一部の車両が使用されました。

移動消費量に関しては，M113シリーズと同様優秀です。対空能力は一流ですから，とても使い易い車両といえます。M113の価格が250ですから，レイピア対空ミサイルは100しか価値がないのでしょうか？とにかく非常にコストパフォーマンスが高くお買得といえます。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
3	0	6	8	1	3	6	キャタ・1	48	350	ＳＡＭ・8	機銃・3	×



歩兵携帯用の近距離対空ミサイルＲＢＳ－70を自走砲化したものです。ミサイル自身の性能は，最大有効射程距離が５kmほどです。装備されている照準レーザー照射システムやレーダーが，ミサイルの着弾までの手助けをしてくれます(!?)。

非常に情けないことですが，スウェーデンでは全ユニット中，一番対空攻撃力が高いもので，なぜかヘリに対しても航空機に対しても同等の効果があります。足まわりは確かＭ113のような気もしたのですが…。とにかく大量生産をするのがベスト。ドラケンの５分の１の価格ですから。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
4	1	7	7	1	5	6	キャタ・3	40	300	ＳＡＭ・4	機銃・3	×



現在自衛隊が使用している自走対空機関砲は，Ｍ42ＡＡＳＰというアメリカから供与されているものですが，これに代わって開発を進めている対空自走砲です。74式戦車の車体に35mm機関砲を搭載するらしいのですが(名称からもわかる通り)87年に完成する予定だったものが今だに開発中です。

自衛隊の仮想敵国が，強大な航空兵力を持っているだけあって，それに対応するためか，攻撃力はゲパルトに匹敵します。弱点は二つあり，燃料が幾分少ないことと価格が高いことです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
2	3	6	8	3	6	7	キャタ・3	40	400	機関砲・8	—	×



低空用の短距離ＳＡＭ搭載車両は，普段は機動力の点から，旧式の戦車や装甲車を足まわりに使うのですが，81式対空ミサイルはトラックに載せているのです。日本は道路事情がかなり良く，はた守りだけで他国に出向く必要もないので，事実上問題はないと思われます。

ＳＡＭの性能が高く評価されており，対空能力だけを見れば，ローランド２と同じトップレベルにあります。車体がトラックである事による，機動性の低下は否めませんが，値段が安いことでカバーしています。地形効果を利用し，敵機をビシバシたたきましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
3	0	7	9	—	—	7	タイヤ・2	45	300	ＳＡＭ・4	—	×



「ゲッコー」とはＮＡＴＯでの呼び名で，ソ連軍内では「ストレラ２」と呼ばれています。西側にその姿を現したのは1975年が初めて。ＢＭＰなどと同様に，ウォータージェットを用いての渡河能力を持ち，共に行動して川を渡る際の対空任務に使われそうです。

東側の車両にしては多めの燃料を持ち，移動タイプではタイヤながら，川も渡ることができます。攻撃力も高く，防御力もそこそこにあり，価格の安さからも使い勝手の良い車両といえるでしょう。陸上ユニットからは他のユニットで守ってあげるのは当然ですよ。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
3	0	6	8	—	—	6	タイヤ・1	60	300	ＳＡＭ・6	—	×



1985年にモスクワのパレードにて，初めてその存在が完全に明らかになった対空車両です。もっとも開発は70年後半らしいとの話もあります。低空防衛用のＳＡＭ搭載車として，ＳＡ－９と交替されつつあります。最新鋭車両だけあって，その性能はかなり高いようです。

ユニット上でも，その性能は非常に高く評価されており，対空攻撃力に関してはローランド２と同じという，最高級のものを持っています。東側の兵器にしては…すごいっ！値段も安いのでラッキーな（？）ユニットですが，燃料が少なく渡河能力もないのが欠点。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
3	0	7	9	1	3	6	キャタ・3	45	350	ＳＡＭ・4	機銃・3	×



中東戦争を調べたことのある人なら，一度は耳にしたことがあるでしょう。へっ？そんなの「シルカ！」ですって？それはともかく，第四次中東戦争でエジプト軍が大量使用し，イスラエル自慢の空軍に大損害を与えた対空車両で，ＰＴ－76の車体に23mm機関砲４門を搭載しています。

「大戦略II」では，一番使えない対空車両で有名でしたが，その悪評を見事に受け継いでいます。足が遅く，燃料も少なく，川も渡れない。生産できるいずれの陣営でも，もっと優秀なＳＡＭ搭載の対空車両があるので，そちらに専念させましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	武器 2	輸送
2	0	4	6	3	6	5	キャタ・3	35	300	機関砲・8	—	×

対空車両



SA-9ガスキン

米軍のスティンガーＳＡＭと同様の，ＳＡ－７携帯用ミサイルの発展型，ＳＡ－９を搭載している対空車両です。目標捕捉装置を備えていないので，ＺＳＵ－23などと共同で使われ，それのレーダーにリンクして使います。時がたてば，パートナーもＺＳＵ－Ｘ（30？）に代わるでしょう。

基本性能はＳＡ－８ゲッコーと同じです。違うのは燃料とＳＡＭの搭載量。75と，東側兵器にしては異常なまでの量です。もっとも，足まわりがＢＲＤＭ－２のものを使っていますから，当たり前ですが，ＳＡＭの不足は，補給体制を整える事で解決させましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	0	6	8	—	—	8	タイヤ・1	75	350	ＳＡＭ・4	—	×



63式対空自走砲

69式戦車と同じく，ソ連から武器の供与をうけられなくなった中国が，自国で開発した対空自走砲で，車体はなんとあのＴ－34のものを使っています。北ベトナム軍も使用したそうですが，一台が捕獲されアメリカで調査されたそうです。現代機に対する効果は多分皆無でしょう。

これでも一応対空車両です。他国のものとは月とスッポンですが，悲しいかな，これでも中国軍最高の対ヘリ・対航空用兵器なのです。どうせ一対一ではかなわないのですから，戦闘機の約６分の１の安さのこのユニットを束にして造るのもいいでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
2	0	4	5	1	5	5	キャタ・3	40	250	機関砲・6	—	×



ADATS

アメリカ陸軍が，87年に採用を決定した，ＳＡＭ搭載の対空車両。車体には，やはりあのＭ113あたりが使われそうです。この車両のＳＡＭは，対地攻撃も可能な便利なもの。これからの米陸軍の発表が楽しみです。なお名前は，防空・対戦車システムの略。

ＳＡＭ搭載車両としてなら，高過ぎるほどの価格ですが，そのＳＡＭがなんと戦車・装甲車にも使えるっ！この点から，防御地点での防御にはピッタリです。攻勢時には本来の目標であるヘリコプター・航空機や，同業の敵車両に対して攻撃をかけましょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	2	7	8	6	4	8	キャタ・2	50	500	ＳＡＭ・8	機関砲・4	—



ZSU-X

「Ｘ」とは，多分機関砲の口径が本決まりでないからで，あと２～３年後には「ＺＳＵ－30」となっているでしょう。西側の攻撃ヘリの装甲厚を考慮に入れ，30mm（？）の機関砲を搭載，足まわりは新規のものかもしれないし，旧戦車のものを使うのかもしれません。これから先，いつ姿を見せるか楽しみです。

やはり攻撃力はゲパルト並，対陸上ユニットに対しては，それ以上に設定されています。さすが最新鋭車といいたいところですが，ＡＤＡＴＳとどちらを生産するか迷うことでしょう（このゼータク者め！）。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
3	2	6	8	5	8	6	キャタ・3	50	400	機関砲・8	—	×

輸送車両



M2ブラッドレー

装甲兵員輸送車とも，機動歩兵戦闘車とも呼ばれるＭ113の後継車両です。基本的に，兵員輸送車であるにも拘らず，ＴＯＷミサイルに熱線照準装置，7.62mmと25mm機関砲を一門ずつ装備しており，その戦闘力はすさまじいものがありますが，その分コストパフォーマンスが悪く，論議の的となっています。

ＴＯＷミサイルのおかげで，対地攻撃力は非常に高く，かつ防御力もあり，移動もスムーズに行え，実車ほど価格も高くありません。アメリカ１を選んだら，是非とも生産したいユニットです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	3	0	2	8	6	6	キャタ・1	48	350	ＡＴＭ・2	機関砲・5	可



LVTP-7

アメリカ海兵隊で使用されている，上陸用の装甲戦闘車です。50年代から生産が開始されており，40mm榴弾砲と12.7mm機銃を一門ずつ装備しています。大戦中は普通の戦車を改造して利用する事が多かったのですが，ＬＶＴＰ－７の様に専用の戦車を生産したのは多分日本が初めてです（特２式内火艇がいい例）。

これでＭ２ブラッドレーと同じ価格とは，少し腑に落ちない所がありますが，まあいいでしょう。もっともアメリカ２では，イロコイスがありますから，そちらで兵員を運んだほうがベターだと思われます。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	1	0	1	2	5	7	キャタ・1	48	350	戦車砲・9	機銃・4	可



マルダー

非常に高速で，かつ装甲兵員輸送車にしてはあり余るほどの装甲を持っている西ドイツのＡＰＣです。しかし，内部は狭く，水陸両用ではありません。武装は初め20mm砲でしたが，後で25mm砲に変更されました。今までに2000台強生産されています。

実車と違い，遅いながらも川を渡ることができ，防御力も同国のイロコイスより上です。確かに値段は高く，移動についてはヘリコプターより制限されますが，防御力を考えるとイロコイスと比べて兵員の安性度が高いかもしれないのです。かなりおすすめの車両。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
1	3	0	2	3	6	7	キャタ・2	60	350	機関砲・5	機銃・4	可



AMX-10P

1965年に開発開始，72年に採用が決定されたフランスの歩兵戦闘車です。20mm，7.62mm機関砲を一門ずつ装備しています。もちろん水陸両用車なので，ウォータージェットを持っており，このジェットを使って水上を７～８km/hで走ります。

ユニット自身は非常に優秀です。スイスイと川を渡れ，速度も速い。問題なのは生産国で，フランスであるがため影が薄くなっています。なぜなら，フランスにはもっと優秀な輸送ヘリ「シュペルピューマ」があるからです。かわいそうに…。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器１	武器２	輸送
0	2	0	2	3	5	6	キャタ・1	45	350	機関砲・5	機銃・4	可

輸送車両



MCV80

86年から量産に入ったイギリスの歩兵戦闘車です。30mm機関砲を装備し，地上を時速70km強で走り回ります。構造や外貌は，マルダーやＭ２ブラッドレーに似ているといえます。M113と同じように，これの車体を利用した様々な支援戦闘車両も開発されています。

ゲームの上で，兵員輸送車が使えるかどうかを調べるときには，その国の輸送ヘリと比べてみるのが一番です。確かに，燃料や移動力については文句を言えないのですが，やはりリンクスと比較してみると，使えないことがわかります。生産する必要はありません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	2	0	2	3	6	7	キャタ・2	50	350	機関砲・5	機銃・4	可



M113

Ｍ３ハーフトラックの後を請け，登場した装甲兵員輸送車です。73年にイスラエル軍で使用され，絶大な人気（Ｍ３は損害が大きかった）を得ましたが，その装甲や武装は今では時代遅れのものになっています。自走砲や対空車両のベースに多く使われています。使用国数は約50。

対空・対地防御力とも０に近く，守りの面では情けないユニットですが，安さと機動性で地形が荒い所へのタクシー代わりに使えます。しかし，イスラエルにはイロコイスもあるので，どちらを選ぶか迷うところ。軍事費から考えるとイロコイスです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	1	0	1	1	5	6	キャタ・1	45	250	機銃・5	—	可



Pbv302

スウェーデンで1966年から量産体制に入った，20mm機関砲搭載の水陸両用装甲兵員輸送車です。水陸両用，20mmもの大口径の機関砲を装備。この２点は当時としては結構進んだもので，他国の技術者を驚かせました。車体を二重構造にすることで，防御力を大きくしています。

輸送面からいえば，多くの点でイロコイスの方が有効でしょう。スウェーデンは戦闘機の能力が低く，制空権をとることが難しいので，空が危険なときは使えるかもしれません。防御力も無いに等しいので，戦闘をしかけられたら「はい，それま〜で〜よ」です。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	1	0	1	2	6	6	キャタ・1	35	300	機関砲・6	—	可



73式装甲車

60式装甲車を大型化した兵員輸送用装甲車です。両側の五つずつ，計十個の転輪は中空になっていて，浮袋の役割をし，車体もアルミ軽合金が使われ，時速６kmで水中を走ります。60式と同じように普通科連隊，装甲輸送隊に配置されています。

運用面では，スウェーデンのＰｂｖ302と同じ性格を持っています。同陣営に優秀な輸送ヘリがあるので，制空権がある限り輸送ヘリを使い，もし敵に制空権を奪われたのならこちらを使うのです。しかし燃料がすぐに底をつくので，補給には注意するように。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	2	0	1	1	5	6	キャタ・1	35	300	機銃・5	—	可



BMP-2

ＢＭＰ－１の改良型輸送車両です。基本的構造は同じであるものの，装甲は強化され，後方のドアも開け易くなっています。30mm機関砲一門と，ＡＴ－５スパンドレルミサイルを搭載しています。後部にある燃料タンクやマグネシウム合金の装甲は，被弾すると発火し，火災を起こし易くなっているそうで，今後改良すべき点となるでしょう。

ＡＴ－５のおかげで弾数は少ないものの，軽戦車以上の攻撃力を持ち兵員も運べる。価格もそう高くないのに，かなり使えるのではないのでしょうか。もっとも，Mi－17ヒップＨも捨て難いので…。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	2	0	1	6	6	6	キャタ・1	50	330	ＡＴＭ・1	機関砲・6	可



BMP-1

ＢＭＰ－２の所でも書いた通りの軽装甲水陸両用兵員輸送車です。73mm滑腔砲一門と，ＡＴ－３サガー対戦車ミサイルを装備しています。このＡＴＭは有線誘導式，つまりラジコンで，誘導手はなんとジョイスティック（のようなもの）で目標まで誘導を行います。

攻撃に参加させず，輸送に専念するのなら，少しでも安いこちらの方が優秀でしょう。主兵装の戦車砲は，敵の兵員輸送車や対空車両相手に使うのがいいでしょう。防御力が弱いので反撃を受けたらおしまいです。ハインドを使いたい人は，こちらを生産することはありません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	2	—	—	6	6	7	キャタ・1	50	300	戦闘砲・7	ＡＴＭ・1	可



77式兵員輸送車

ソ連の一世代前の兵員輸送車ＢＴＲ－50に似ています。多分コピーでしょう。前部に装備しているのは，12.7mm機銃です。車体が軽く，エンジンが強化されているので，水上速度も時速11kmと多少速く，また大型なので搭載可能な兵員数も少し多く16人です。

中国軍でのみ生産できますが「こんなものいらない！」値段も高いし足も遅い。Mi－８ヒップで乗せた方が極めて有利です。62式軽戦車より高いのにこの性能は何でしょうか？暇な時や趣味で好きな人以外は，絶対生産してはいけません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	0	1	2	5	6	キャタ・2	48	200	機銃・6	—	可



91式歩兵戦闘車

一応，自衛隊への配備が予定されている（1981年から開発を開始）機械化歩兵戦闘車です。複重装甲に，79式ＡＴＭ２基，ＫＤＥ35mm機関砲などを搭載，世界最高級のものになるでしょう。しかし，ただでさえ金欠病の自衛隊が，こんな高価な車両を大量配備できるのでしょうか。

対車両攻撃力は，最新鋭軍の陸上ユニットの中で最高のものになっているという，とんでもない兵員輸送車です。移動能力も高いし速度も速い。防御力に目をつぶれば，それこそ主力戦車として使えるでしょう。メルカバの様に兵員も運べることですし，もう大量生産しかない？

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	3	0	1	8	5	7	キャタ・1	50	400	ＡＴＭ・3	機銃・6	可

輸送車両



大戦中，アメリカ陸軍は兵員を輸送するため，大量のハーフトラックを使いました。「バルジ大作戦」で，米軍が撤退した後に進入したドイツ軍は，残された車両の多さに驚き「アメリカ軍は兵員と同じ数のトラックを使っている」と報告したそうです。現代では主役はＡＰＣやＩＦＶ，ＭＩＶＣですが，安価なトラックも今だに多く使われています。

一番安価な兵員輸送ユニットですが，道路以外では輸送のメリットも少なく，防御力も無いのでほとんど使えません。ユニット数が制限されるゲームの上では，本当にお邪魔虫となります。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	0	1	1	3	6	タイヤ・2	80	100	機銃・5	—	可

補給車両



太平洋戦争での日本の敗因の一つは，補給を甘くみたことにあります。強力な部隊でも，補給物資がなければ戦えません。前線と補給地点とを往復し，弾薬や燃料，食糧を運ぶ補給部隊の事を表しています。普段はやはり安価なトラックを輸送手段として使うのでしょう。

全ての生産タイプに入っている，ということは実は一番重要なユニットなのでしょう。都市数が少ないマップでは特に活躍するものと思われます。ヘリコプターやＶＴＯＬ機にも補給できるので，それらの航空ユニットなどの基地にしてもいいでしょう。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	0	1	1	3	6	タイヤ・2	80	200	機銃・6	—	×

兵員



もっとも一般的な兵員ユニットで，「大戦略」シリーズのどれででも見ることができます。戦闘能力は低いので，重歩兵に対する攻撃以外は極力防御にまわり，占領に専念させるようにしましょう。足も３移動力と結構速いので目的地まで徒歩進軍ってこともあるかもしれません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	1	0	0	1	4	3	兵員	70	100	マシンガン・8	—	乗車



「大戦略II」などでの戦闘工兵と同じ兵員ユニットで，「スーパー」では二種類しか武器を持てないので，ＡＴＭとＳＡＭしか装備していないのが残念。価格の割に大きめな攻撃力を持つので，拠点防御や戦力補充にはピッタリです。足が遅いので輸送手段の考慮を！

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	4	6	5	2	2	兵員	60	200	ＡＴＭ・4	ＳＡＭ・4	乗車



重歩兵よりも大きな対車両攻撃力を持ち兵員もバタバタとなぎ倒す。足も速いし防御力も高い。すばらしいユニットのようですが，対空攻撃力がまったく無いので航空ユニットには非常に弱いのです。自分から攻撃をかけるならともかく防御にはあまり有効ではありません。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
1	2	0	0	6	6	3	兵員	80	250	ＡＴＭ・4	マシンガン・6	乗車



正規の兵員ではなく，緊急時に一般から動員される兵隊さんです。もちろん訓練はされてません。東側諸国では多分，大規模に動員されるでしょうし，西ドイツの国防義勇軍もいい例です。足も速いし，占領するだけなら最良のユニットの一つです。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	—	0	0	3	3	兵員	50	70	マシンガン・6	—	乗車



訓練もされているし，武器も正規のものであるはずなのに，所属が中国というだけで最低の兵員ユニットに格付けされてしまっています。本当なら動員兵程度の能力くらいはあるハズですが…。まあ，占領するだけなら最も安い兵員ユニット。

対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	—	0	0	2	2	兵員	50	50	マシンガン・6	—	乗車

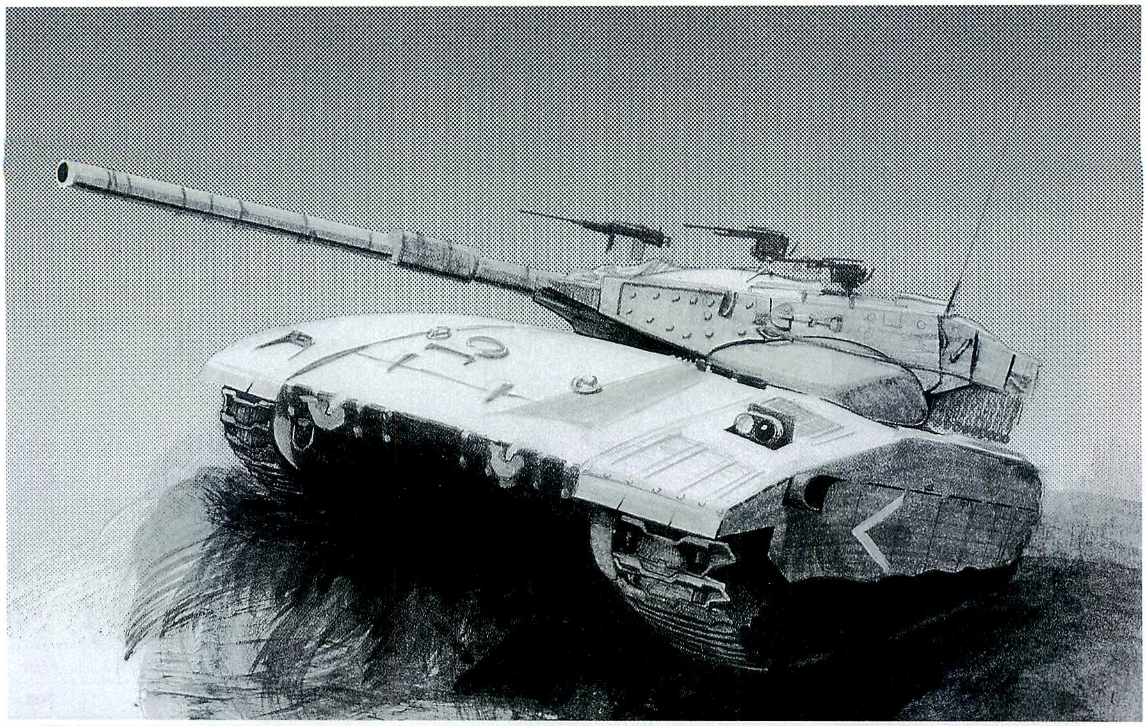


「ゲリラ」という名称は，ナポレオンのスペイン進攻時のスペイン民衆軍の抵抗が語源となっています。パルチザンやレジスタンスも同じものです。移動力が兵員ユニット中最大の４なので，同じ値段の兵員ユニットよりもはるかに使えると思いますよ。

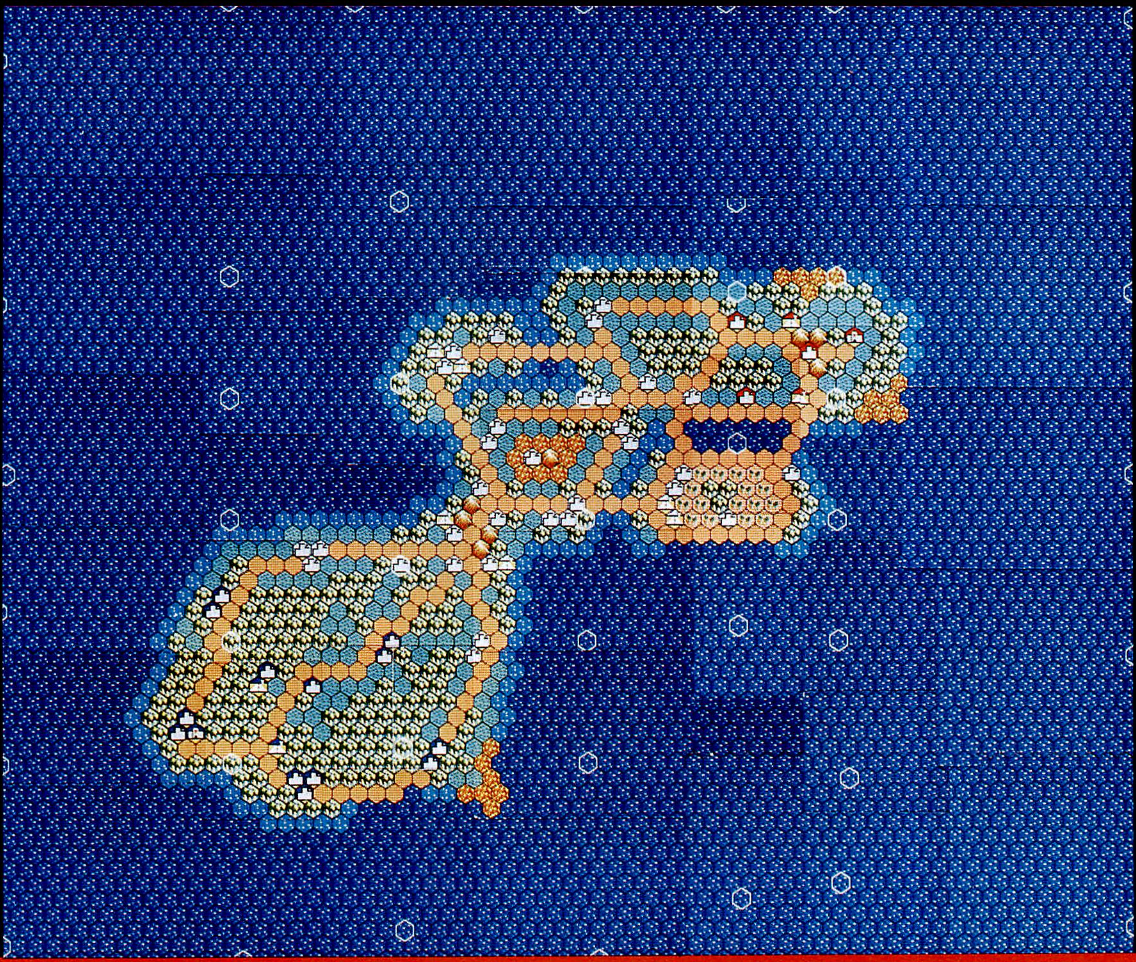
対空防御	対地防御	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員	移動力	移動型	燃料	価格	武器1	武器2	輸送
0	0	—	0	0	3	4	兵員	50	100	マシンガン・6	—	乗車

●地形防御率・移動消費率表

種別	道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	湿地	要塞	都市	空港	首都
地形防御	0	5	50	0	0	10	15	60	0	0	50	20	10	50
航空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタ1	1	1	2	3	—	2	2	—	1	2	2	1	1	1
キャタ2	1	1	2	5	—	2	2	—	1	2	2	1	1	1
キャタ3	1	1	2	—	—	2	2	—	1	2	2	1	1	1
タイヤ1	1	2	2	3	—	2	3	—	1	3	2	1	1	1
タイヤ2	1	2	2	—	—	2	3	—	1	3	2	1	1	1
タイヤ3	1	1	2	5	—	2	3	4	1	3	2	1	1	1
兵員	1	1	1	2	—	1	2	2	1	2	2	1	1	1



マップ解説



Island Campaign

DATA	参加図		所有都市数	所有空港数	中立都立数	中立空港数
	2か国	青	14	2	32	6
		赤	4	2		

マップの概観

今までに「大戦略」シリーズを一度でもやったことのある人なら見たことがあるであろう，初心者用のマップ。ひょうたんに近い形の大きな島と，そのひょうたんのふたにあたる小さめの島，頭の横にある二つの小さな島からこの地図はできています。半分より左，特に青の領域は森が多く，また地図全体に道が張りめぐらされていて，交通に不便な所がないのが特徴です。

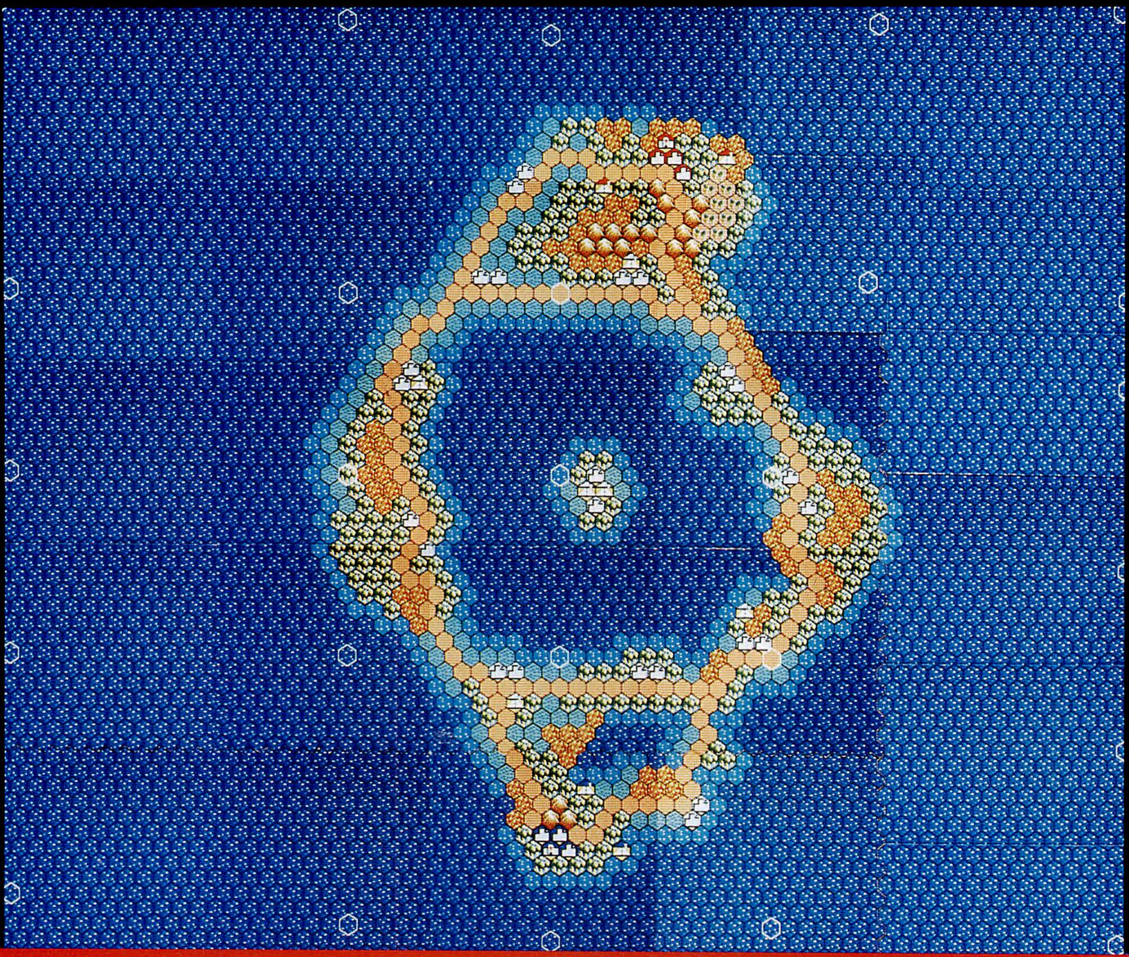
空港の数も適度にあり，航空ユニットも活躍の場を与えられると思います。

青国の場合

青国は初め赤国と比べ有利な状況にいます。保有している都市の数が10も多いからです。この経済力の差を活かし，またその差を拡大するためにも，輸送ヘリや兵員輸送車で兵員を中立都市へ送り込むべきです。素早くこちらが手を打てば，ひょうたんの口のあたりで，敵との戦線を張ることができます。中央の山間部の占領は後続部隊に任せましょう。東の小島の確保は最初は無理かもしれませんが，北の小島はなぜか赤軍はあまり攻めて来ないので，楽に占領できます。ここと，中央部の空港から航空ユニットを使って敵を攻撃すれば赤の首都は目の前です。

赤国の場合

初めはとにかく貧乏です。貧乏ほどいやなものはありません。しかし赤国の首都の側には，オイシイ中立都市が散在しているので，これを全ていただければ青国とも互角に戦えます。北と東の小島はもちろんのこと，できればひょうたんの頭の所まで占領できれば良いのですが，一旦青軍に戦線を突破されると，その穴をふさぎきれないかもしれません。やはり，頭の中央の山間部くらいで敵と接するのが無難でしょう。青国本土は森が多く，防御効果の高さには注意して下さい。



CALDERACAMPAIGN

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	2か国	青	4	2	24	
		赤	4	2	6	

マップの概観

「大戦略パワーアップセット」からのマップです。タイトル名のカルデラとは，火山爆発でできた大きな窪地。ほぼ輪に近い島の真ん中に小島がありますが，実はここが大きなポイント。コンピュータ側は，首都と首都を結ぶ直線に沿って進撃する事が多く，この小島も激戦地になります。空港が二つもあるので，ここさえ占領すればマップの全ての場所に対して航空ユニットでにらみをきかすことができます。もっとも都市数が少ないので，そう高価なユニットは生産できませんが。

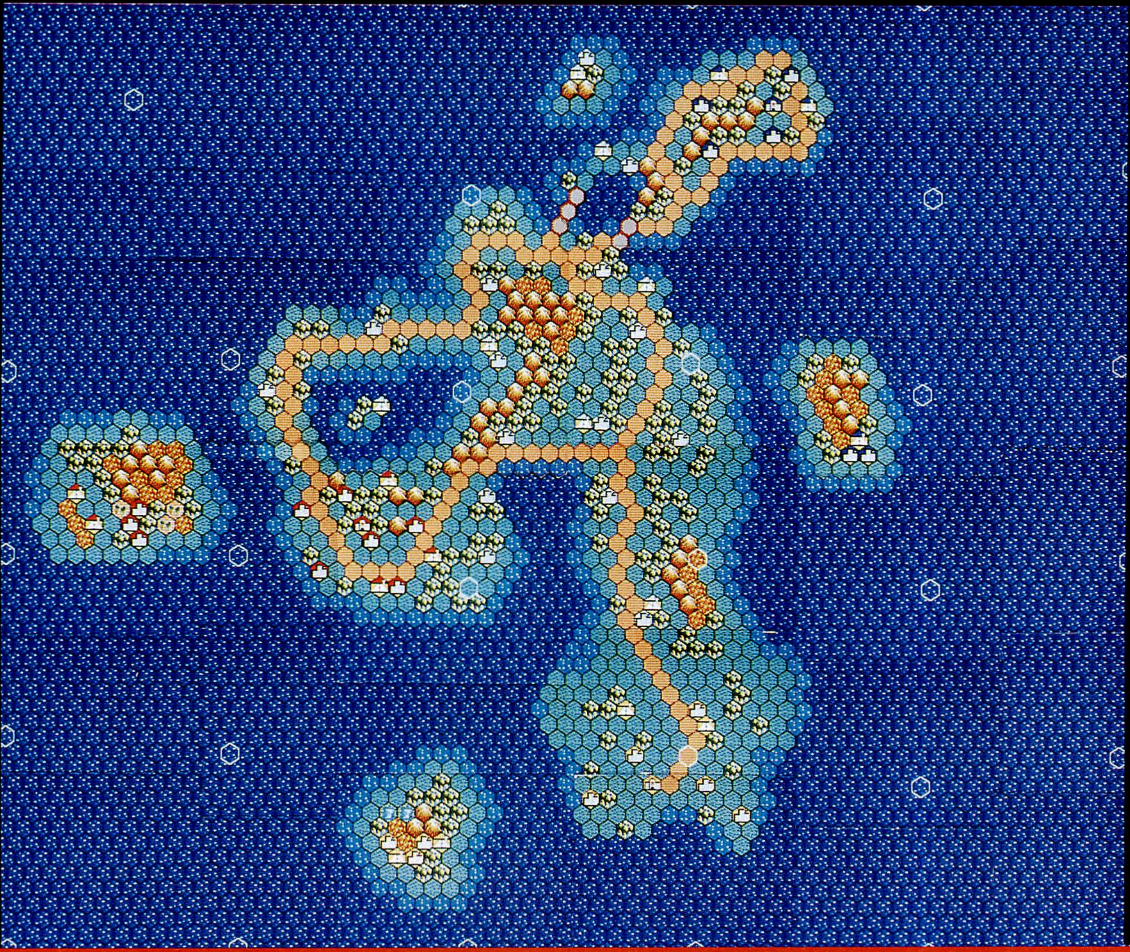
青国の場合

赤国の首都付近を見てみると，西側に戦力を集中させて敵首都に突入させたい所ですが，どちらか一方に戦力を割き過ぎると，逆に反対側から敵に突破されてしまいます。やはり6対4，多くても7対3程度にしておくべきです。

輸送ヘリで重歩兵を中央の島，両側の中央より北側に位置する都市に降ろして防御戦を行い，主力の到着を待てば，敵は経済力を上げることができず，あとは自然に戦力差がついてきます。あとは中央の島と西側の空港から足の長い攻撃機でケリをつけましょう。

赤国の場合

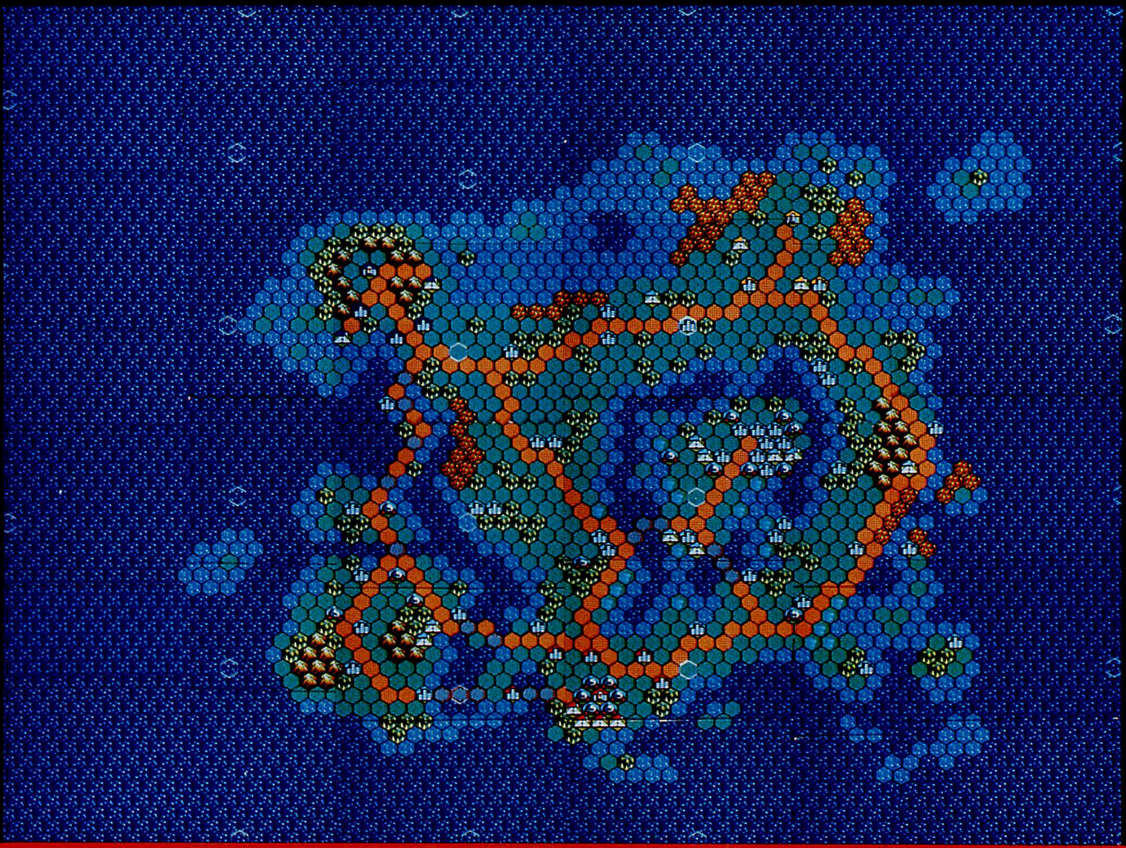
やはり中央の島が大きなポイントになります。一刻も早くこの島を確保して下さい。主な攻勢ルートは，東西どちらを取っても構わないと思います。中の湖の，青国側水辺には都市が結構あるので，輸送ヘリなどで空挺作戦を行い，両側の圧力を減らすのも一つの手でしょう。青国の首都は小さな湖や山，森などを使った自然の要塞のようなものなので，やはり絶大な攻撃力を持つ攻撃機を使いたいところですが，そばに空港があまりないのでうまくいかないかもしてません。



Diana Island

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	7	3	15	7
		赤	10	5		
		黄	9	4		

マップの概観	このマップで初めて2か国以上を相手にプレイすることになります。それぞれ一つの植民地的な小島を持つ三つの国が,中央部の平地で激戦を繰り広げることになるでしょう。その平地の北西部にある山地を除けば地形は比較的なだらかです。明確な戦線はあまり形成できないかもしれませんが,それを逆に利用して,敵の領域である小島に輸送ヘリで兵員を降ろすのがかなり有効となるでしょう。空港も相当あるので航空ユニットも使えるはずです。
青国の場合	中央部の島へのルートは,二本の橋だけですから防御時には非常に有利です。他の二国と比べて他国との首都の距離が離れているので,輸送ヘリによる空挺作戦をうけることもないでしょう。初めは経済的に弱い立場にありますが,赤軍とは山岳部,黄軍とは島のつなぎめのところで戦線をはればその心配もなくなります。山岳部越えが少々面倒ですが,北側のルートからも侵入し赤国を先に占領し,そのあとに黄国を攻めるのがいい方法だと思われます。
赤国の場合	場所的に青と黄の真ん中に位置し,どちらを攻めようかと思ってしまいます。しかし,黄軍のヘリコプターがうるさいので,やはり先に黄国を占領することになるでしょう。青軍とは北は山岳部,東は平地への入口のところで防衛戦をしつつ,黄国へ大量のユニットを使って攻め込みましょう。東の海岸沿いには,黄軍の輸送ヘリに備えて機関砲タイプの対空車両を1～2ユニット配置しておいたほうが良いでしょう。黄国を占領すればあとは,経済力に物を言わせて青国になだれこむのです。
黄国の場合	けっこう有利な所に位置しているのが黄国です。もとより首都付近には,地形効果を利用した防御戦を行うだけの地形がない(＝平地しかない)ので,積極的に攻めるべきです。山越えにはかなりの労力を使うことでしょうが,赤軍のユニットを蹴散らし赤軍を先に攻めるべきでしょう。



Dragon Fortress

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	4	2	40	10
		赤	6	4		
		黄	3	2		

マップの概観

マップ名を日本語に訳せば「竜の要塞」。その名の通りこのマップから要塞が登場します。要塞は非常に防御効果が高く，どの国でもその効果を利用できるのが特徴です。マップの要所要所は，道路でつながれているのですがまわりの地形がかなり厳しく，進攻も楽ではありません。中央部の島は，中立都市や空港，それに要塞が山ほどあるので一度他国に占領されると，奪回には相当の労力を要します。逆にいうとここを取れば後々楽になるのです。そういったことから，陸路ですぐにこの島へ行ける赤国が一番有利といえます。

青国の場合

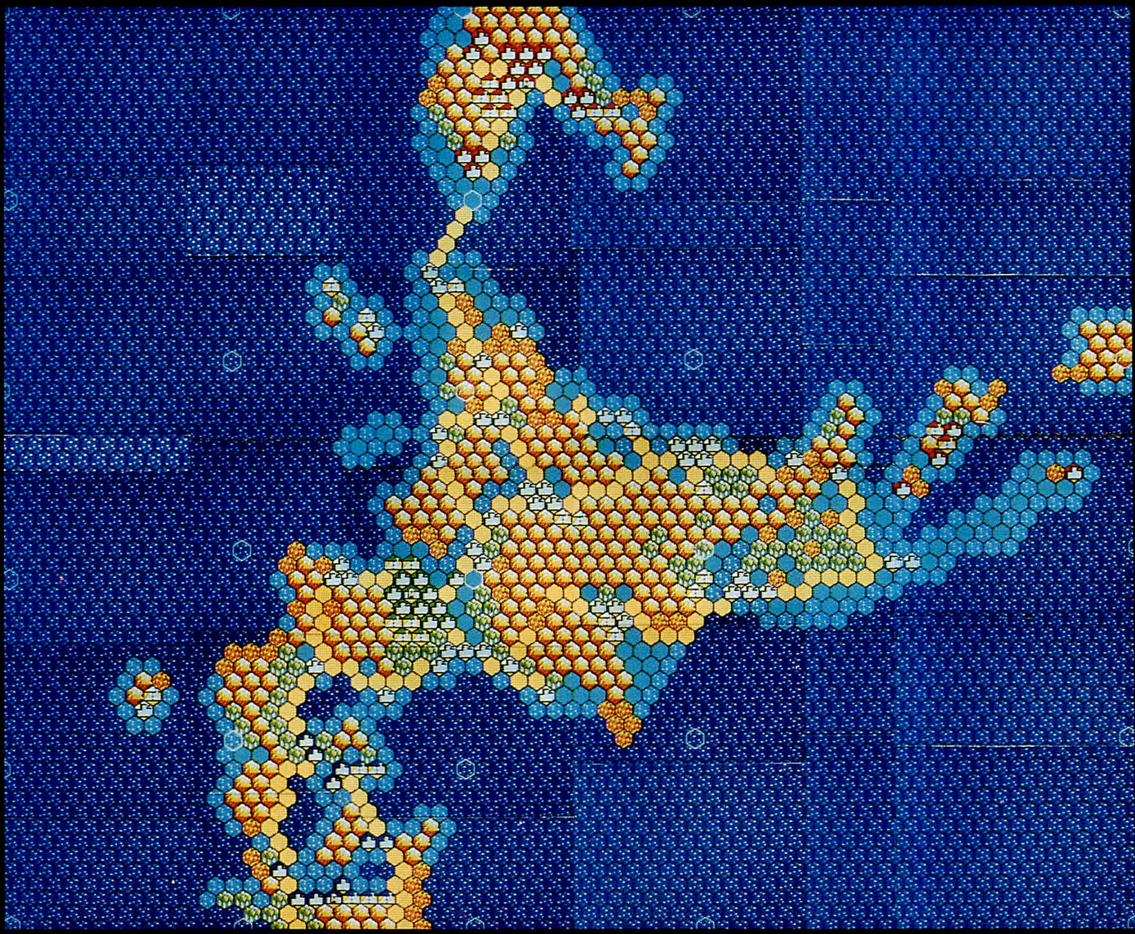
地形的に一番不利なのが青国です。首都付近の地形は，防御に適しているとはいえませんし，例の“おいしい島”からは一番遠く，陸路で行くにしても必ず他軍ユニットとの戦闘に巻き込まれるでしょう。ここは，この島はあきらめて他の中立都市の占領に専念するのがベターでしょう。黄国は割と落としやすいので，素早く電撃戦を行ってもいいと思います。

赤国の場合

何だかんだと意見を述べても，やっぱり赤が一番有利です。初めの都市数も一番多いし，中立都市もそばにたくさんあります。さらに中央の島に一番近く，陸路でどんどん部隊を送れます。万が一に守りにまわっても，首都のまわり6ヘックスは全て要塞で，防御も完璧です。中央の島から飛ばした航空ユニットの支援を受けつつ，ガンガン陸上ユニットを進撃させましょう。やはり黄国→青国の順に占領していくべき事は言うまでもありません。

黄国の場合

1ターン目から数ターン，ひたすら重歩兵と輸送ヘリを生産し，中央の島へ降下させましょう。川を渡れる戦闘車両も生産して送り込むと楽になります。青国に対する電撃戦は……無理でしょうね。それより問題なのは防御の点。首都付近には，要塞はおろか森や都市でさえも少ないので，万が一にでも攻め込まれた時は，防御が難しくなります。積極的に攻めていけば，この心配も無くなるのです。



Red Bear

DATA	参加国		所有都市の数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	11	5	46	12
		赤	19	9		
		緑	11	6		

マップの概観

おなじみの「赤い熊」です。自衛隊が守る北海道に，北方から仮想敵国が攻めて来るという設定はわかるのですが，なぜ青森方面は別の国が占領しているのでしょうか？「II」の様に不戦条約は結べませんし，いっそのこと青はプレイヤー無しにして，赤対緑にしてもいいでしょう。山や森などの地形が大変厳しく，進攻速度も遅くなります。こういうマップでは重歩兵が大活躍することでしょう。やっぱり北方領土は赤国の所有になっているのです。うーん…

青国の場合

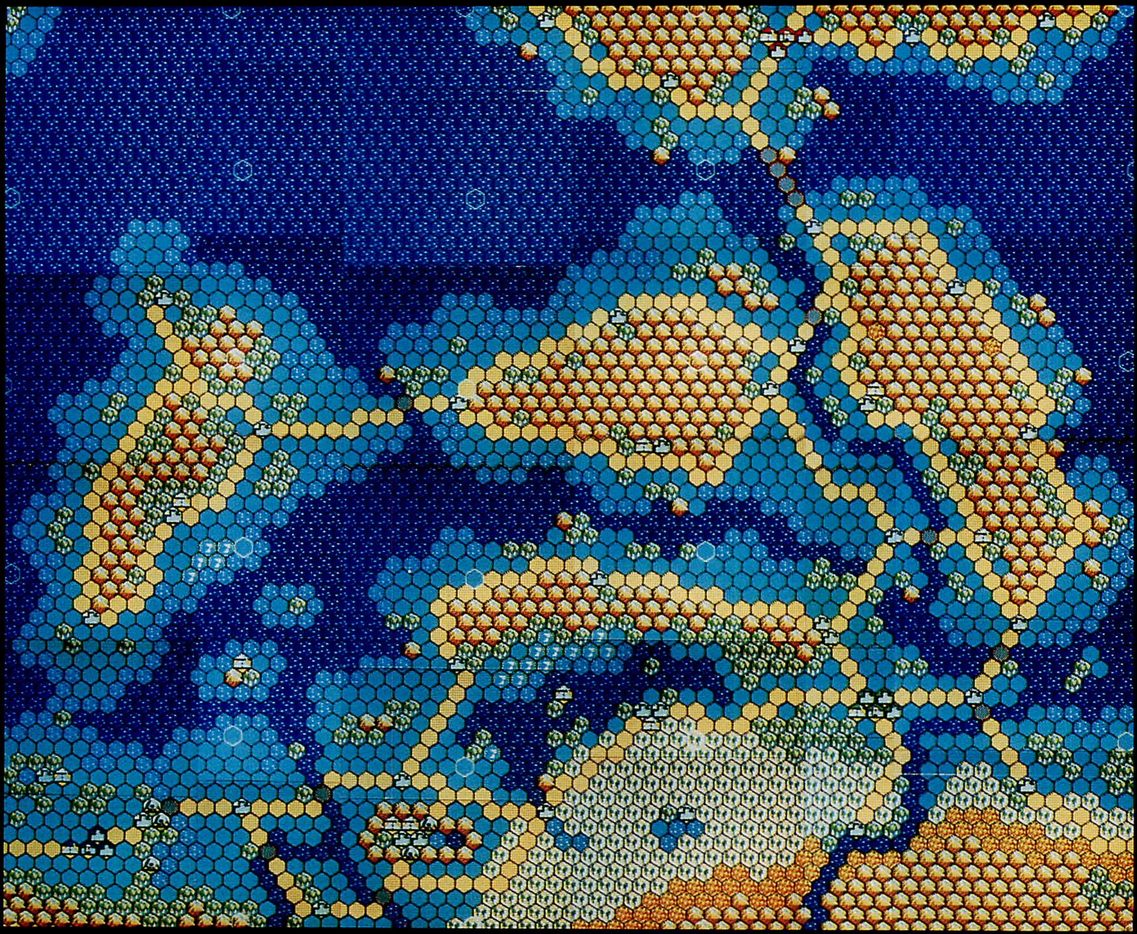
首都は青森市にあり，北海道へは陸路では二本の道路でしか行けません。基本的には，進攻ルートはこの二本しかないのですが，山が多くかつ緑国の反撃も相当なものがあるので難しいのですが，緑軍の方からたたいておかないと新しい都市を得ることはできないのでがんばって下さい。赤軍が旭川付近でもたついている間に緑を占領できれば楽勝です。

赤国の場合

今の情勢と同じく（？）一番有利なのが赤国です。北方領土は別にしても，樺太の領土は経済基盤を揺るぎないものとしています。稚内－旭川ルートの陸路と，輸送ヘリを使った紋別－知床半島方面への空挺作戦で緑国を圧迫し占領します。山にたてこもった重歩兵などには，攻撃機で対応しましょう。

緑国の場合

一番難しい立場にあるのが緑です。初めは青国をたたき後方の憂いを断つのは当然です。その間は留萌～名寄～(?)紋別で，赤軍に対し山を利用した防御戦を行います。さらに紋別～知床半島には機関砲タイプの対空車両を配置，空挺作戦に備えます。緑国を占領したら，その経済力を活かし青国になだれ込みましょう。



Longest Turn

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	3	1	37	10
		赤	3	1		
		緑	4	1		

マップの概観

マップ名通り，かなりの時間を要する「スーパー大戦略」のオリジナル・マップです。南と北に複雑な地形を持つ大陸と，それを結ぶ三つの島から成り立っています。大陸にしても島にしても山岳地帯が多く，移動ルートが限定されているため，主力部隊の配置次第ではとり返しのつかないことになってしまいます。こういった大きなマップでは，航空機をドシドシ使いたいところですが，空港の絶対数が足りないのでそうもいきません。ＶＴＯＬ機やヘリコプターを使わねばならないでしょう。

青国の場合

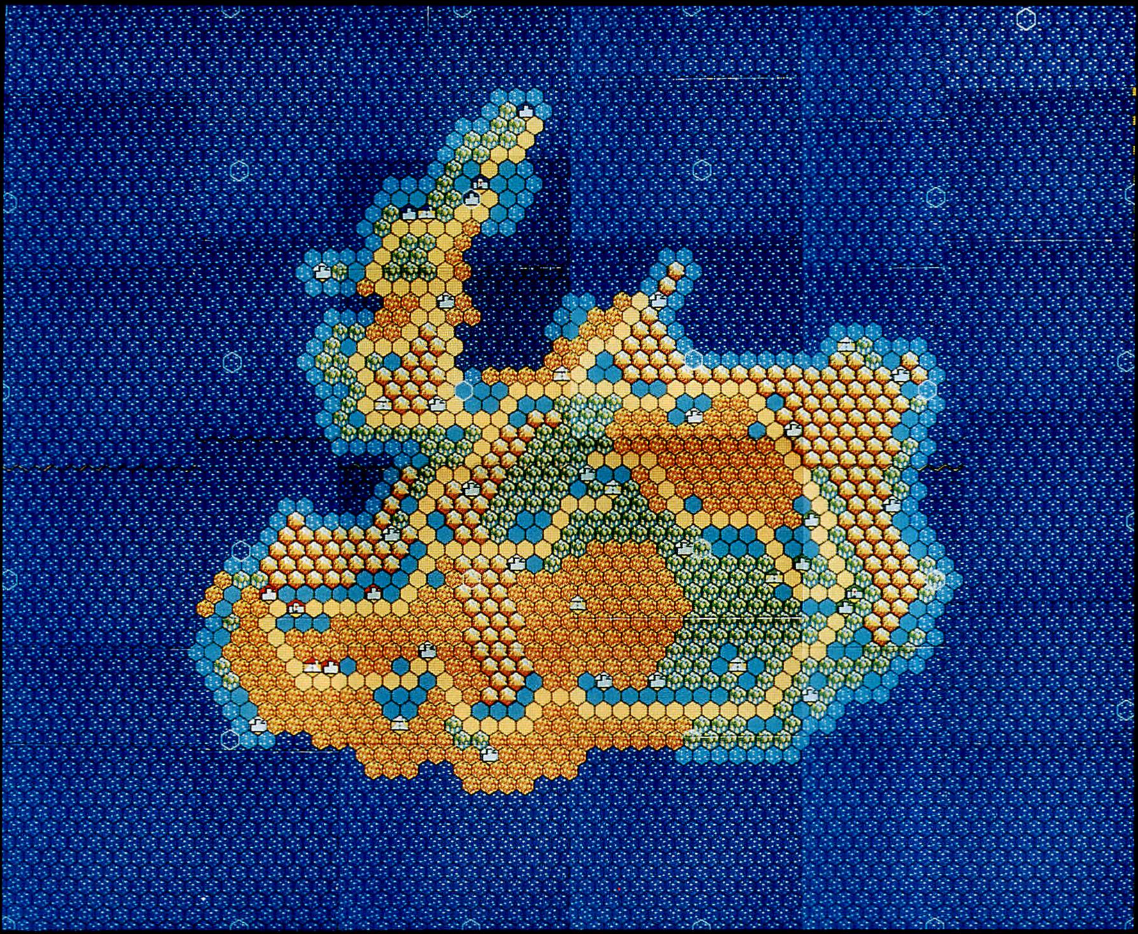
多数の敵を相手にするマップでは，端に位置する陣営が有利になるのですが，そういった意味からも青は好位置にあると思われます。初めは陸上ユニットの大群を東側に向かわせて，緑軍に対して電撃戦を行います。航空ユニットも使いたいところですが，空港数が少ないので攻撃ヘリを多用したほうが良さそうです。緑へ攻め込むと同時についでに左端の島にもユニットを移動させておけば，赤軍と戦うときにも楽になるでしょう。

赤国の場合

青軍と緑軍が南で小ぜりあいをしている間に，ゆっくりと南下して勢力を広げることができます。中央と東の島は，間違いなく制圧できるでしょう。西側の島は青軍にちょっかいをだされるかもしれません。一度制圧したら（充分に経済力はついていますから）戦闘機などで防衛ラインを構成し，絶対に突破されないようにします。緑国を初めに落として，あとはその部隊を西へ移動させると共に島への派遣部隊も南下させれば終わりです。

緑国の場合

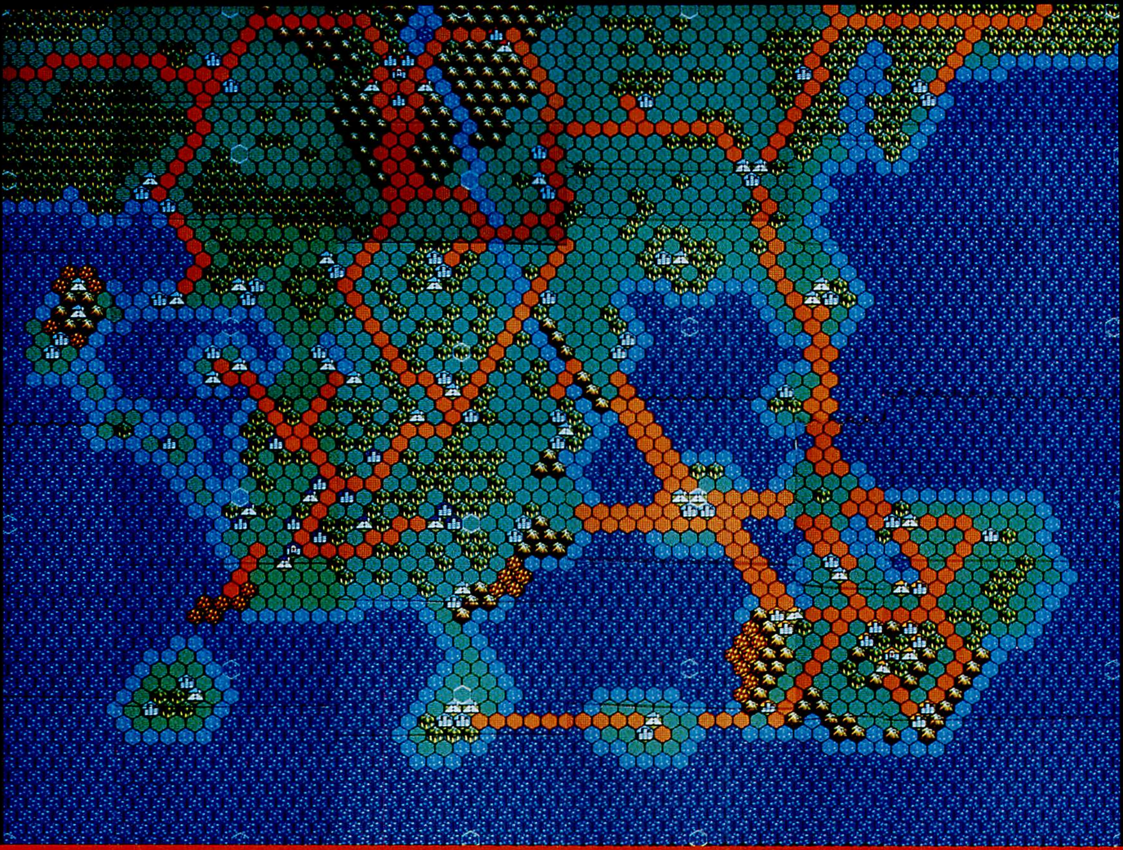
青・赤の両首都と同距離にあって，多分両軍からの攻撃を受けることになるでしょう。やはり初めは青国攻略に全力を尽くすべきです。赤軍に対しては，赤国の本拠地と島の接点で抑えればベストですが，それは困難ですので，せめて島の中ほどで，青国を落とすまで必死に防御をします。軍事費を稼ぐために中立都市を占領するのも忘れてはいけません。



Antarcticcrisis

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	4	1	19	7
		赤	4	1		
		緑	4	1		

マップの概観	マップ名の意味は「南極での危機」。さしずめ南極大陸で大油田か何かが発見されて，それを目当てに各国がしのぎをけずるといった所でしょうか。荒地が非常に多く，山もたくさんあり陸上ユニットの移動は海岸沿いの道路付近に限定されるでしょう。マップの規模が大きくなく，さらに中立都市も少ないので，序盤における都市確保が，後々まで尾を引くかもしれません。
青国の場合	青は大陸の北の半島部分に位置しています。しかしその半島には中立都市が三つしかないので，早く大陸内部に部隊を送り出すことが必要です。大陸の北部にある二か所の空港を占額し，航空ユニットを支援にまわして陸上ユニットを赤国首都になだれこませる方法がありますが，いずれにせよ一つでも多くの中立都市を取ることが，勝利の第一条件でしょう。
赤国の場合	首都の北側は，山によって防御されているのでヘリコプターにさえ注意していれば，東と南にのみ目を向ければ良いことになります。路離的には青・緑ともほとんど同距離で，どちらから攻めてもいいのですが，やはり青に対しては山脈をうまく使って防御しつつ，緑を落とすのが得策だと思われます。
緑国の場合	緑は他国と比べ，そばにある中立都市数が多いので，占領計画さえきちんと立てれば，青国や赤国より経済的に優位に立てます。中央を南北に走る山脈を防御ラインにするために，北・中央・南の三か所の切れ目に部隊を素早く送り込んでしまえば後は楽に展開します。それが不可能でも最低中央の二空港は必ず確保しましょう。



Peninsular War

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	11	5	44	29
		赤	5	3		
		黄	11	4		

マップの概観

「半島の戦争」ということですが，大きな半島と一つの大きな島，それを四つの小さな島からマップはできています。島と島を結ぶ道路や，重要拠点を結ぶ交通路は完備されていますが,都市や道路のそばに森が多く，ここにユニットが入ってしまうとなかなか突破はできません。総都市数もそこそこにあって，空港もかなりの数が地図上に点散しているので，F－111などの足の長い航空ユニットはもちろん，攻撃ヘリなどを含めた空の兵器がバリバリ活躍することでしょう。橋の出入口をいかに占領し交通路を手中に収める事がポイントとなります。

青国の場合

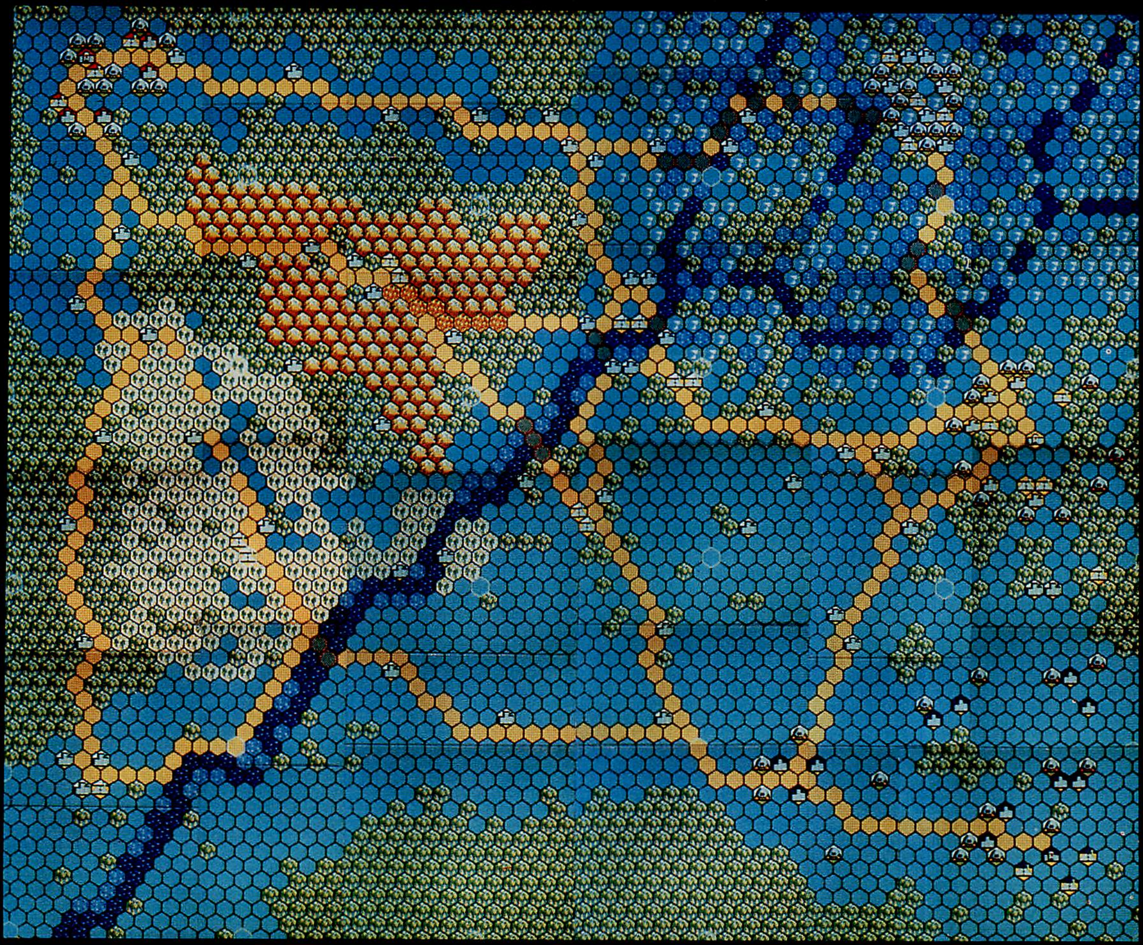
最初は黄国を目標とすべきです。陸路では大きく南北の二本の橋がありますが，南のルートは必ず確保して下さい。北のルートは，自国付近の山岳か中央の小島で守り，その間に北へも進攻し，森をうまく使って赤軍の圧迫に堪えながら軍事費を稼ぎます。戦力がある程度たまったら，航空ユニットもフル動員して黄国をたたきます。黄国は首都付近に森が多いので少々大変ですが，占領してしまえば後は赤軍ユニットを蹴散らし赤国首都へ一直線です。

赤国の場合

山を自然の要塞として利用しているので，ここさえ越されなければ，防御は完璧のはずです。大きな島への通路のうち，北の三本か，いっそのことその島の三本の通路のつけ根のところで黄軍と防御戦を行い，陸づたいに青国へ攻め込みます。攻撃機・攻撃ヘリをフルに使い，攻撃をかけ占領したら次は黄国です。青国を攻めるときに黄軍ユニットがちょっかいを出してくるかもしれませんが，下手に手を出してはいけません。

黄国の場合

島の中に首都があり，他国とは橋のみで結ばれているので，守りの点では赤国以上に有利でしょう。赤軍とは橋上かそのつけ根で守りつつ，青国へ戦力の主力を向けるべきです。青国との通路には身を守る地形が無く，かなりの損害が出るかもしれませんが，こまめに補充をしてがんばりましょう。



Long River

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	12	3	61	16
		赤	5	3		
		黄	6	4		

マップの概観

マップの左下から，右上の沼地(?)にかけて長い川が流れていて，これがタイトル名のもとになっています。64×64のヘックスをフルに使っていますし，地上の交通路である道路網は，意地悪なことにあちこちで荒地によって切られています。つまり航空ユニットは別に構わないのですが陸上ユニットは早めに移動させ，前線ではこまめに補充させて全滅するユニットが無いようにしないと，後半での増援は間に合わないかもしれません。キャタピラタイプの陸上ユニットを活用しなければならないでしょう。

青国の場合

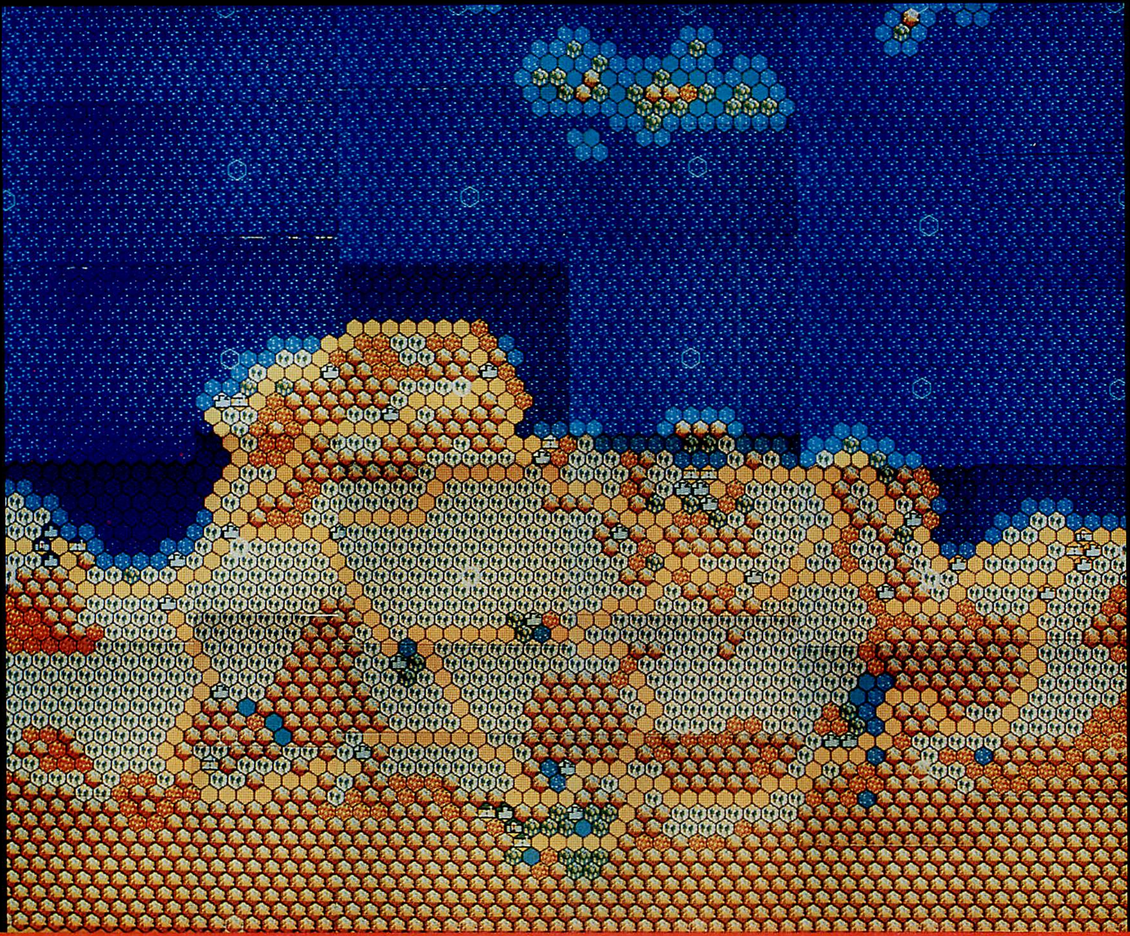
首都は赤国の首都と点対称の位置，地図右下にありますが，すぐ北には黄国の首都があってその間にはたいした防御地点となる地形もないので，初めは黄国占領を目標とするべきでしょう。この時には道路がほとんど利用できないので，キャタピラタイプの陸上ユニットとヘリコプターを多用すべきです。うまくやれば10ターン以内に占領できます。その一方で，赤軍に対しては川を使って防衛ラインを張り，黄国陥落を待ちます。赤国への進行は山の北側のルートをとるのもいいでしょう。山間突破にはかなりの時間がかかってしまうものです。

赤国の場合

川より北西は，自国の領土であるとの自覚を持つこと。これが第一のポイントです。距離的には黄国の方が近いのですが，実際にはたいした差はありません。いずれにせよ，陸上ユニット数の減少をなるべく避け，こまめに補充をして，さらに航空ユニットや攻撃ヘリなどの“空からの支援”さえ行えば何も心配はいらないでしょう。

黄国の場合

ここの場合も青国と同じで，最初に電撃戦で青国を占領することが重要です。後ろが静かになればもうしめたもの。後は青と同じです。青国を先につぶしておかないと，後々面倒になることは間違いありません。二方面作戦をするだけの経済力は無いのですから。



North Africa

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	3	1	24	3
		緑	2	2		
		黄	5	3		

マップの概観

北アフリカ…第二次大戦で，ロンメル将軍率いるドイツアフリカ軍団と，モントゴメリー将軍のイギリス軍がしのぎを削った所です。もちろん「パワーアップセット」からの移植。南の山脈と北の海（地中海）で南北を狭められ，マップは事実上半分の大きさに抑えられています。陸上のほとんどは砂漠で占められていて，張りめぐらされている道路沿いに進撃するでしょうから，進攻路は限定されてきます。都市数が少なく，史実同様補給には大変苦労するでしょうし，空港数も少ないのでＶＴＯＬ機やヘリコプター以外の航空ユニットは使いにくいかもしれません。

青国の場合

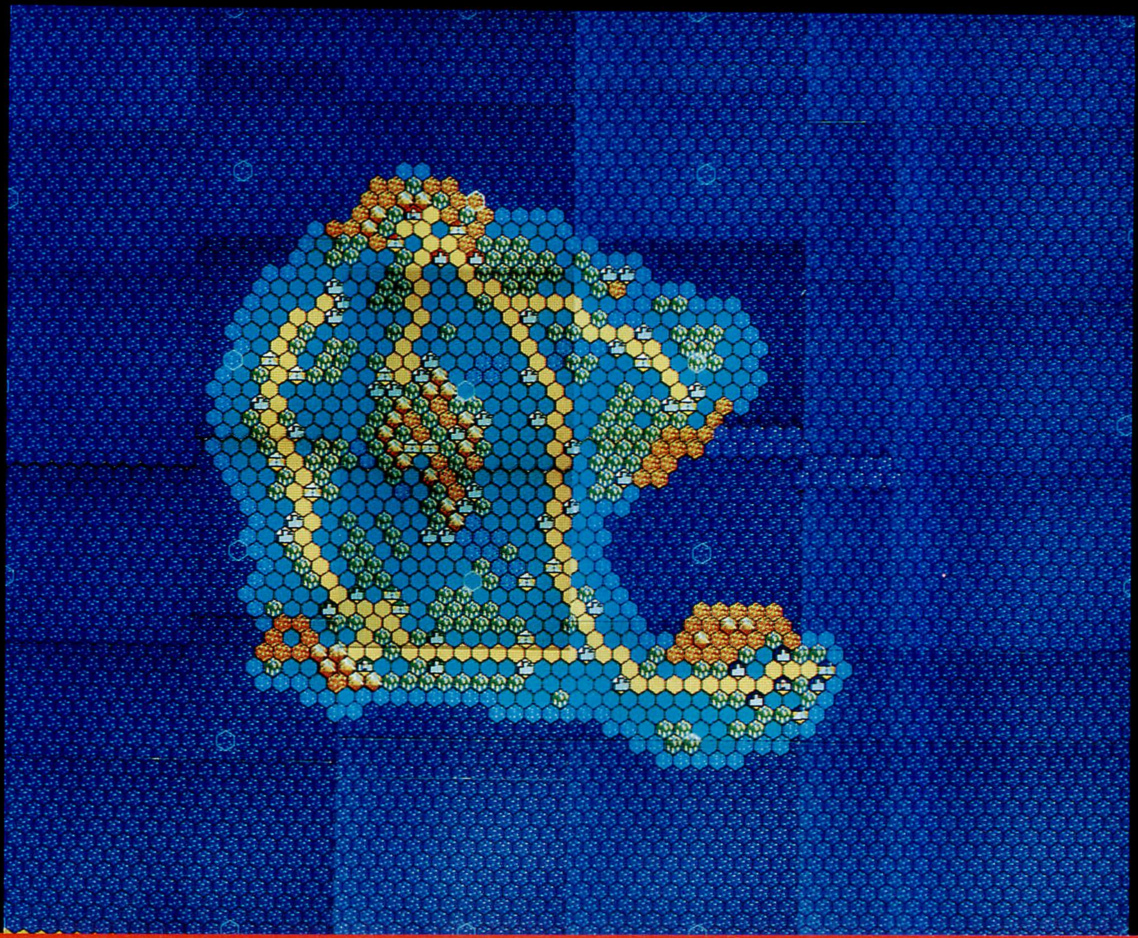
地理的には，たとえ距離があったとしても黄国を先に落とした方が良さそうですが側面をおさえきれませんし，補充が続かないので無理です（うーん，現実的）。黄軍に対してはトブルクかアッサッルームあたりで戦線を張るよう努力しつつ，緑国に対しては間にある山脈の南北から侵攻します。補給車を基地にして，攻撃ヘリやＶＴＯＬ機を使用して絶え間ない攻撃を繰り返せばなんとかなるはずです。緑国を占領したら，その部隊は南から，トブルクの部隊には増援を送らせて北から黄国の首都へ一直線です。

緑国の場合

青国と黄国にはさまれ，両軍の攻撃を受ける一番辛い場所にあります。軍事費を稼ごうにも，そばには中立都市は少ないし……。まあ，黄軍に対してはアッサッルーム付近からその南の山岳地帯を利用して機動防御を行いつつ，青国攻略を目標にしていけば活路が見い出せるかもしれませんね。

黄国の場合

他の二国と比べ，比較的いい位置にいるのが黄国です。部隊をトブルク，具合が良ければベンガジまで猛進させ軍事費を稼ぎつつ，緑国に南と中央から進撃します。地の利が一番良いので勝てないようでは少し情けないですよ。



BLEST OF FIRE

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	5	2	34	12
		赤	3	2		
		緑	5	2		

マップの概観

こちらも「パワーアップセット」からの移植マップで，移植されるだけの面白さがあるのでしょうね。確か…確かどこかの某アニメに，主人公のロボットがこの名の技を使っていた気がします。三国がほぼ直角二等辺三角形を構成していて，それぞれには一本の道路が通っています。中央部には山岳部の中に多くの空港や中立都市があり，ここを制した者が世界を……じゃなくてこのマップを制することになるでしょう。

青国の場合

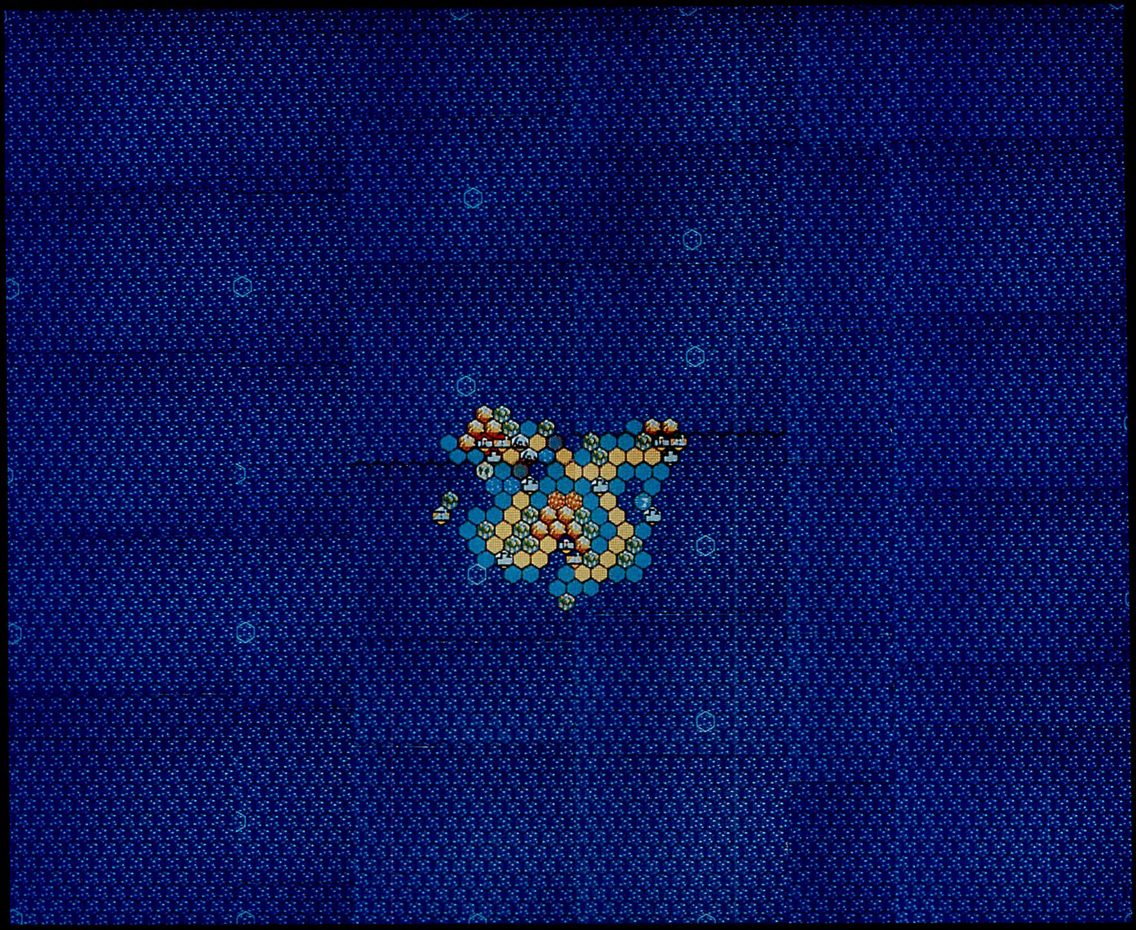
島からちょっと出た部分に本国が位置しています。他の二国よりも中央の山岳には遠いので，ここを確保するのは難しいかもしれません。手前の湖のあたりまでで進攻をあきらめておき，主力部隊はほぼ直線上に位置している緑国を落とした方がベターでしょう。そして，それから山岳を取っても大丈夫です。

赤国の場合

初期設定では，他国よりも都市数が少ないのですが，そばに目が飛び出るほど多くの中立都市があります。輸送ヘリと重歩兵をビシバシ送って経済力をつけ，数で緑国を占領させてしまいましょう。中央の山岳部も比較的簡単に制圧できると思います。

緑国の場合

二等辺三角形の頂点にあるため，青と赤の両軍から攻め込まれることは必至です。赤軍に対しては，山岳と西側海岸あたりでひたすら守り，一気に青国に攻め込みます。山岳部で軍事費を稼げばなんとかなるでしょう。青国を占領すれば，あとは東西両側から赤国へと部隊を移動させるだけです。



Battle Island

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	1	1	4	1
		赤	2	1		
		緑	2	1		

マップの概観

ビュースクリーン1画面に，そのほとんどが収まってしまう小マップで，「Small Island」のスーパー大戦略版という所でしょうか。よせばいいのにこの大きさに三国も参加させ，さらに要塞や森など防御効果の高いヘックスがかなりあるので，乱戦は必至でしょう。中立都市も少ないのでユニットをうまく使った者が勝利を得ます。

青国の場合

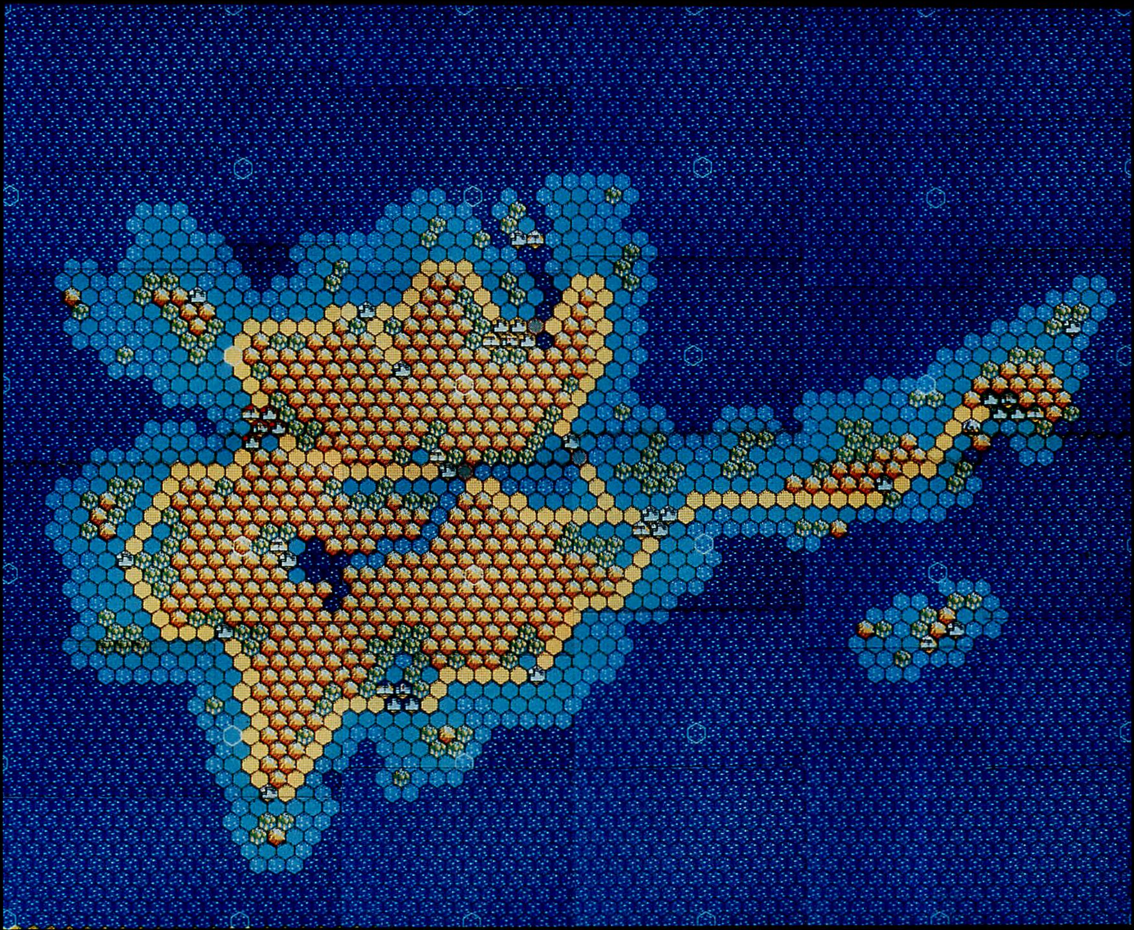
これだけマップが小さいと，戦略も何もあったものではありません。青国は他の国よりも早く行動できる利点がありますが，1ターンに2ユニットしか陸上ユニットを生産できないことで，その利点を打ち消してしまっています。1ターン目に重歩兵と攻撃ヘリ，歩兵を生産し，次のターンに西側の都市を占領すると同時に，攻撃ヘリは赤国の付近の中立都市まで移動。そして都市ヘックスを確保すると同時に赤軍の動きを抑えます。そして輸送ヘリを生産し，重歩兵を乗車させます。三ターン目に重歩兵を確保した都市ヘックスに降ろして……。この後は力押しで，といいたいところですが，何しろろくなユニットの生産ができないので，効率よく部隊を使いたいものです。

赤国の場合

不公平にも，赤国の側にだけ要塞があり，他にも川などがあり防御し易い位置にいます。西の離れ小島を必ず取り，ここから青軍をいじめて占領しましょう。ただし，頭を抑えられると身動きがとれなくなるので注意。

緑国の場合

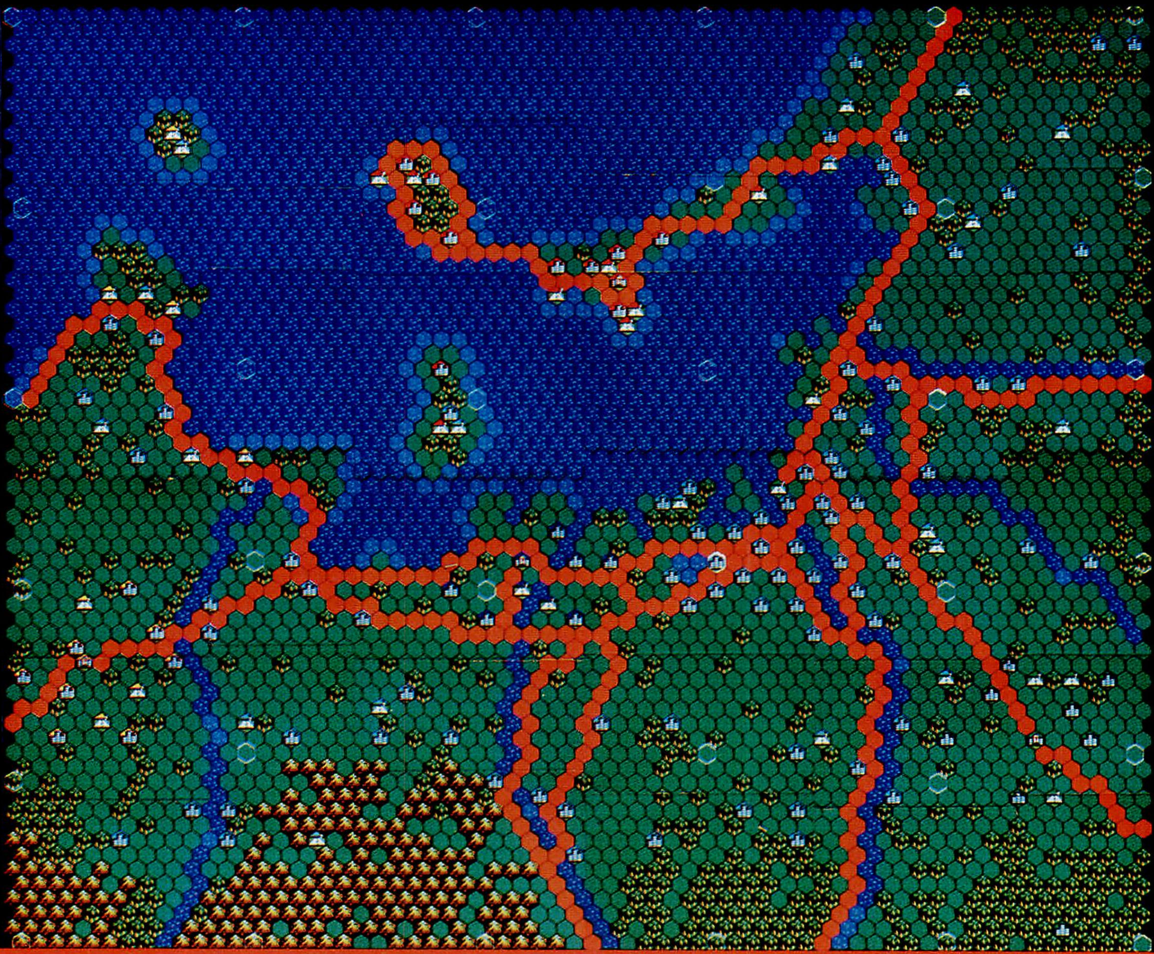
防御が一番やりにくいのが緑国ですが，その分いくらかでも中立都市が他国より近いので，経済的優位性については問題ありません。赤軍の頭を抑えて青国へ攻勢をかければどうにかなるかも……。



Heroic Verse

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	1	17	5
		赤	4	1		
		緑	四	1		
		黄	4	1		

マップの概観	マップ名の意味は「英雄詩」。8ビット機での「大戦略」シリーズ初の四か国対抗戦ということからでしょうか。面積のほとんどが山で占められていて，その間を道路が各国を結ぶように延びています。道沿いにしか陸上ユニットを進められないので，道と道のつなぎ目が重要な地点となります。こういった地形の荒いマップでは，航空ユニットを多用したいのですが，空港が少ないのでやはり攻撃ヘリが重要になることでしょう。
青国の場合	中立都市がそれほど多くないので，早いうちに赤国を占領して，軍事費を増やすことだけを考えましょう。東方，特に緑国に対しては，半島のつけ根の三都市＋一空港と北の川で防御をしつつ，経験値を稼ぎましょう。赤国については(15, 37)の空港を必ず占領し，ここから赤首都に対して爆撃しつつ，海岸沿いに進撃します。占領したらその部隊をそのまま北上，西側の部隊には増援を送り，緑軍を抑えるだけのユニットを残してこれも北上し，共に黄国攻略に向かわせるのが妥当だと思います。
赤国の場合	黄→青→緑の順に攻めていくのがベストの順番です。青に対しては(15, 37)の空港からの航空ユニットの攻撃で動きをけん制しつつ，山岳の中央部を占領していきます。その間に黄国へ陸づたいに進みつつ，(30, 16)の空港を利用して爆撃をして占領します。その後は青国を東西から攻め，そして占領していきます。
緑国の場合	半島のつけ根の都市部と，それをとり囲む北西の川を利用し黄・赤軍を抑えます。半島の南の島をも占領し，ここの空港などから攻撃機などで爆撃して，青国への侵攻を支援します。青国の次は黄国・赤国どちらでも構いません。情勢に応じてその順番を決めましょう。
黄国の場合	半島のつけ根の川を防衛ラインにして緑・青軍からの攻勢を防ぎつつ，力押しで赤国を落とします。とにかくスピード第一。電撃戦しかありません。他国に対しては赤国を占領するまで待つように。



Fukuoka City

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	7	2	83	19
		赤	11	8		
		緑	9	5		
		黄	9	7		

マップの概観

北部九州の福岡のマップです。ん…福岡？なるほど，システムソフトのある所なんですね。まあ，おちゃめ。そんなマップにしては(!?)都市・空港ともに多いので，高価なユニットも生産でき航空機もバリバリ空を飛びまわることになるでしょう。地形的にはポイントは二つ。福岡市付近にある都市の密集地帯と，地上を寸断する４本の川です。

青国の場合

西からは黄軍，北からは赤軍，東からは緑軍と三方向から攻められる非常にきつい位置にいます。首都の二本東の川で守りにつけば，おいしい中立都市群は取れますし，緑軍と赤軍は勝手に戦ってくれます。その間に黄国をとにかく落とします。赤軍の空挺作戦には気をつけて下さい。黄国を落としたら，東の防衛線をもう一本東の川に移し緑へ攻め込みます。最後に航空ユニットをかき集めて赤国へ…という感じです。

赤国の場合

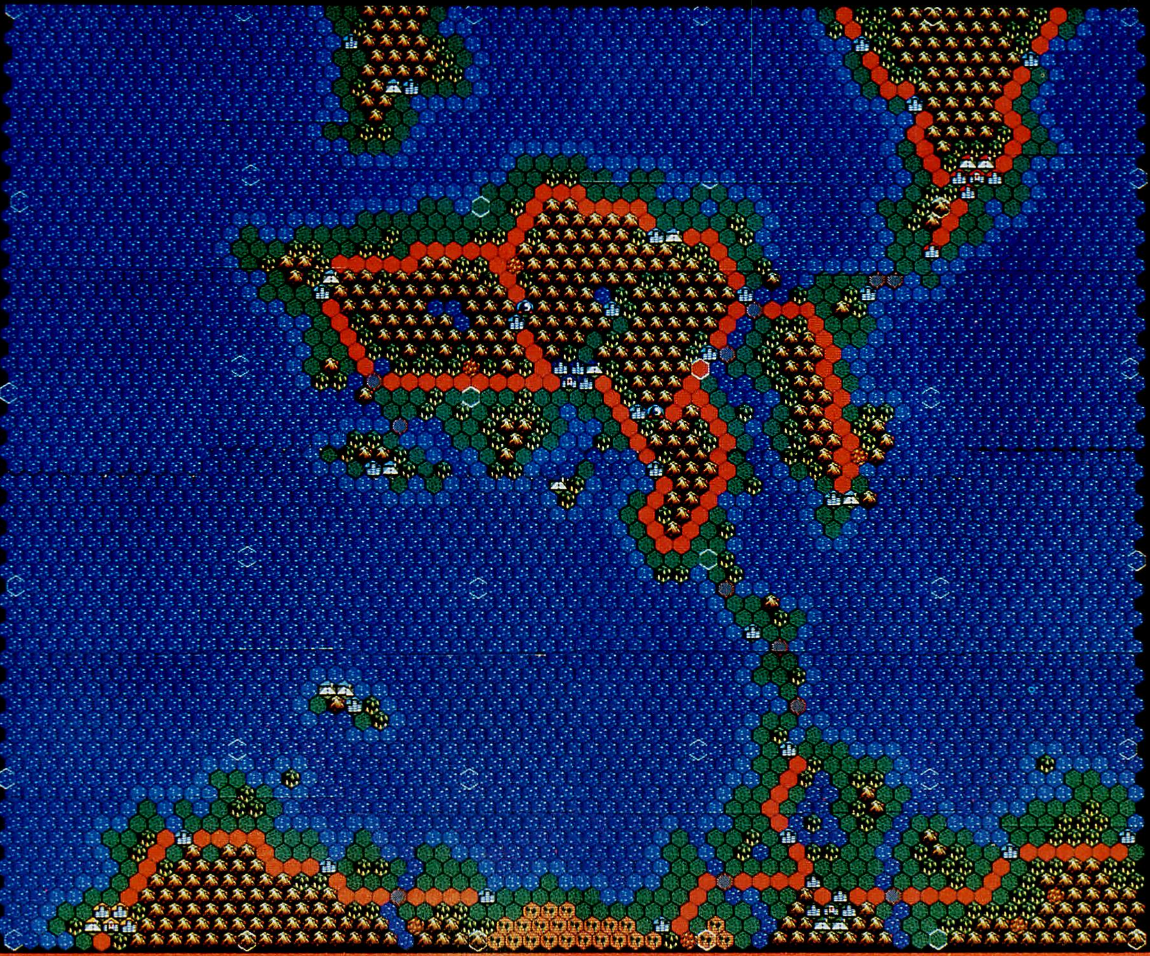
能古島を完全に制圧し，ここを航空基地にして青軍の空軍を抑えつけ，陸上部隊は陸づたいでゆっくりと東から南下します。一番東の川さえ突破できれば，あとは順番に落としていくだけです。欲張って福岡に空挺作戦を行っても，たいてい失敗してしまいます。

緑国の場合

やや南にありますが，やっぱり青と同じく福岡に近いので，ここを取らないわけにはいきません。赤軍は東端の川で防ぎきれるので，あとは北からの空挺作戦に注意しつつ西へ西へと攻め込みます。青，黄国と攻め込んでいけばいいのですから簡単です。

黄国の場合

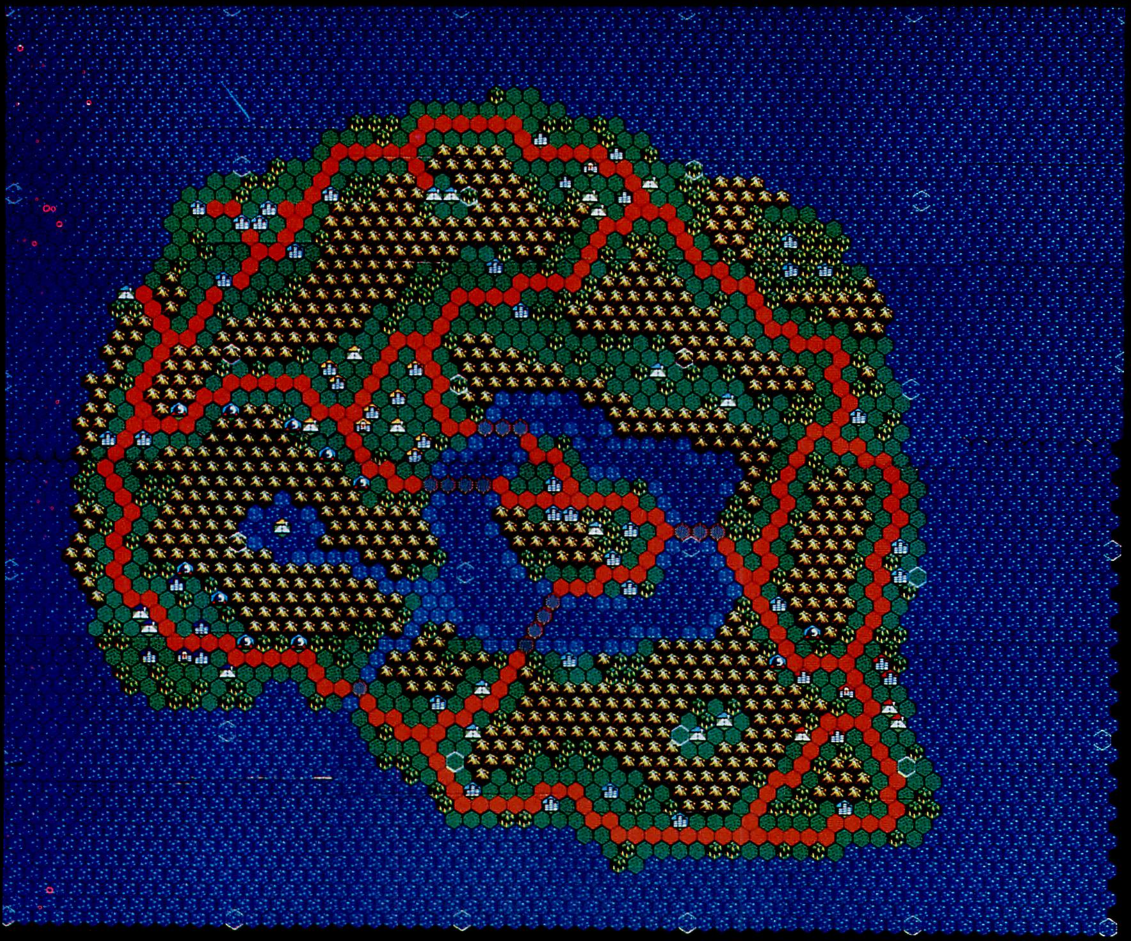
黄国の戦略はもっとも簡単で，北の側面に（＝赤のヘリコプターに）注意しつつ，東へ東へと攻めるだけです。初めのうちは中立都市が少なく，少々きついかもしれませんが，それも青国を占領しておくこと。志賀島あたりに上陸するのもおもしろいかもしれません。



Grand Campaign

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立都市数
	4か国	青	4	2	26	7
		赤	5	2		
		緑	5	2		
		黄	4	1		

マップの概観	南に大陸，中央に大きな島，北に二つの島(半島？)と，かなり特徴のある地形でできていて，それぞれ細い交通路で結ばれています。山も多く，都市数・空港数が共に少ないので，補給には気を使わねばなりません。このマップは製作段階のかなり早い時期に作られたらしく，一つ前の「Fukuoka City」と一緒にサンプル版に入っていました。時間はかかりますが，結構楽しめるマップだと思います。
青国の場合	真ん中の大きな島は自国領だっ！という自覚を持つことを頭に入れておきます。赤軍には右端の小さな島というエサを与えて，そこから一歩も西に進ませないようにして，青・緑両国には連絡路を断ち切るために島への入口，できればもう少し南の所で防御にまわります。兵員をフルに使い，自国の島の中立都市を全て取り，経済的基盤ができたら勢いで赤国を占領します。これを先にやってしまえば，あとは後ろに関しては心配ないので大陸へ侵攻です。
赤国の場合	青が西に手を延ばして力をつけないうちに，青国を占領しないと，手がつけられなくなってしまいます。青国首都の北側の空港，できれば南にある小島の空港を占領し，ここから攻撃機を飛ばせば楽になるでしょう。青を占領できたら大陸へ渡り，緑，黄国の順に落としていきます。
緑国の場合	「敵は緑国のみ！」といった勢いで黄軍が攻めて来ます。残しておくと後々面倒になるので，初めにたたいてしまいましょう。ただし，島への侵入ルートを確保しておかないと，目が点になりますから，島への入口の所あたりまでは最初から部隊を進めておきます。黄国を速攻で落としたら，青国の首都へ向けて一直線です。青国首都南側の小島さえ占領すれば楽になるでしょう。
黄国の場合	何はともあれ最初は緑を攻めるべきです。全力を投入し，黄軍の名誉をかけて緑国を落としてしまえば，あとは緑軍と同じ戦略でコマを進められます。大陸中央部の砂漠地帯には注意して下さい。



Center Park

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	3	31	10
		赤	5	3		
		緑	5	3		
		赤	8	4		

マップの概観

「中央公園」？あのですねえ，「公園」なんてなごやかな名前を付けていますけど，この公園部分が一番の激戦地域になるんですよ。皮肉ですかねえ。

まあ，それはともかくこのマップはドーナツ状の島の中に小さな島が一つあり，その島が好位置にあるため，全ての軍にとって要(かなめ)の島になります。ここの空港さえ占領してしまえば，島全土が攻撃範囲に入ってしまうからです。この島を制する者が勝利するといっても過言ではないでしょう。

青国の場合

島へ行くためには黄国，赤国との戦闘は避けられない厳しい位置にいます。初めに島を攻めるのはあきらめ，黄国を落とすことに専念しましょう。多数の重歩兵を黄国本土内へ降下させ，同時に陸上部隊は西まわりのルートで首都を目指します。黄国さえ降伏すれば，島は取ったも同然です。一つだけ注意してほしいのは，すぐ上の湖の中の空港。ここには絶対兵員を降ろさないように。なぜかって？やってみればわかりますよ，はい。

赤国の場合

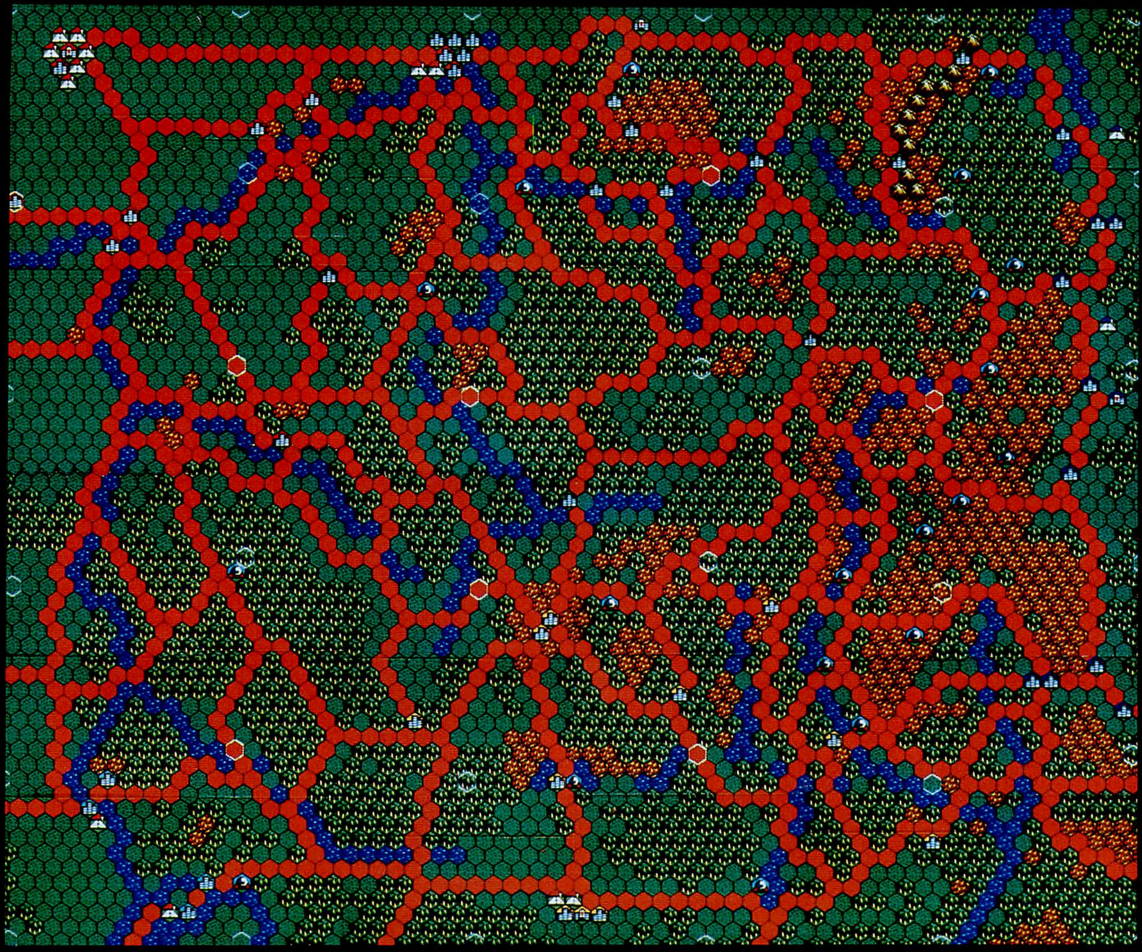
中央のおいしい島に近いので，どんどん部隊を送り込み，支配してしまいましょう。完全に制圧したら，その部隊をそのまま黄国領内へなだれ込ませます(島の維持は後続部隊に任せること)。次に…まあ，青と緑どちらでもいいですね。また先に緑を占領しておき，中央と北から黄国へ攻めるのもいいでしょう。

緑国の場合

自国から直接島へ行けるルートは皆無です。開き直って島をあきらめ，黄国を電撃戦で落としてしまいましょう。結構楽に占領できます。黄国を制圧できれば黙ってでも中央の島は取れるでしょう。あとは青，赤国の順に攻めていくのみです。

黄国の場合

赤国よりもさらに島に近く，ルートも2通りあり，防御についても頼れる要素があります。この島を取って経済力をつけたら，平地を一気に進んで緑に攻め込むべきでしょう。他の国がちょっかいをだしても，中央の島から足の長い攻撃機などでいじめてあげれば大丈夫(？)です。



Bulge 2

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	11	2	4	0
		赤	10	12		
		緑	15	0		
		黄	11	0		

マップの概観

名前からわかるように，第二次大戦の末期，ドイツ軍の最後の大反撃「バルジ大作戦」が行われたアルデンヌ地域のマップです。青がドイツ軍，赤がイギリス軍，残りがアメリカ軍というところでしょうか。青軍はアントワープを目指さねばならない（そんな所まであるかっ！）というルールはありませんが，とにかく地形が厳しすぎるっ！森や要塞はいやらしいほどあるし，道路があっても入り組んでいてあまり役に立ちそうにはありません。タイヤタイプのユニットは，相当な苦労をしなければなりません。空港も少ないし……。

青国の場合

こんなマップではたいした事もいえないのですが，とりあえず最初に目障りな緑国を占領します。あとは両国へもかなり距離があり，補給も難しいのでユニット数を増やしながら，少しずつ戦線を広げていきます。ユニットが全滅してしまうと，その穴を埋めるためには何ターンもかけて本国からユニットを移動させなければならないので，地形効果をフルに利用し，補充をこまめに行い，ユニットを大事に扱います。機動予備もつくると楽でしょう。

赤国の場合

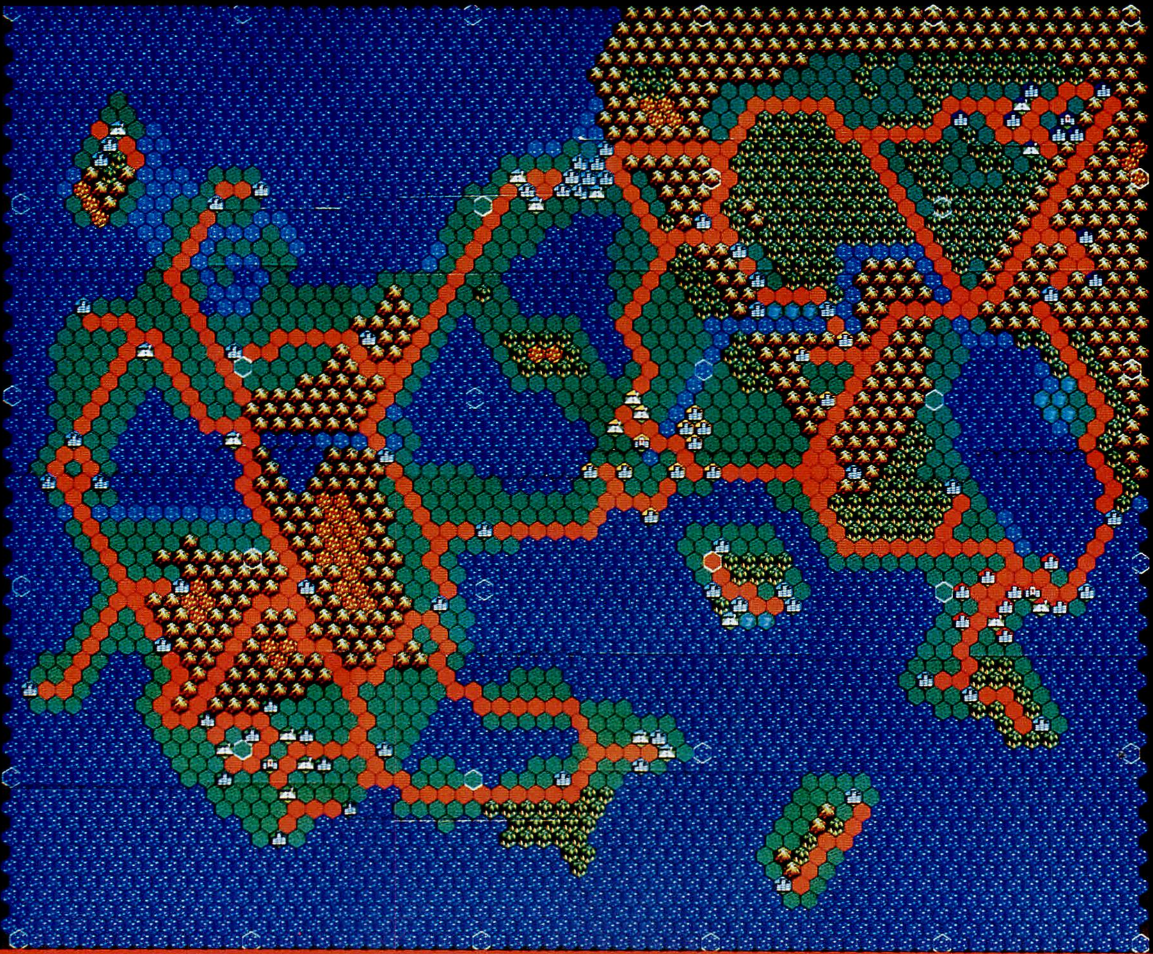
悲しい事に，1ターンに2ユニットしか陸上ユニットを生産できません。航空ユニットは造ってもそう意味はないしじっと耐えるしかないでしょう。基本的には青軍の戦略と同じです。

緑国の場合

「あれっ？」と思われた人もいるでしょう。緑国では航空ユニットが生産できないのです。泣いていても始まりません。対空車両で我慢しましょう。戦略は青軍と同じですが，かなりきついと思われます。

黄国の場合

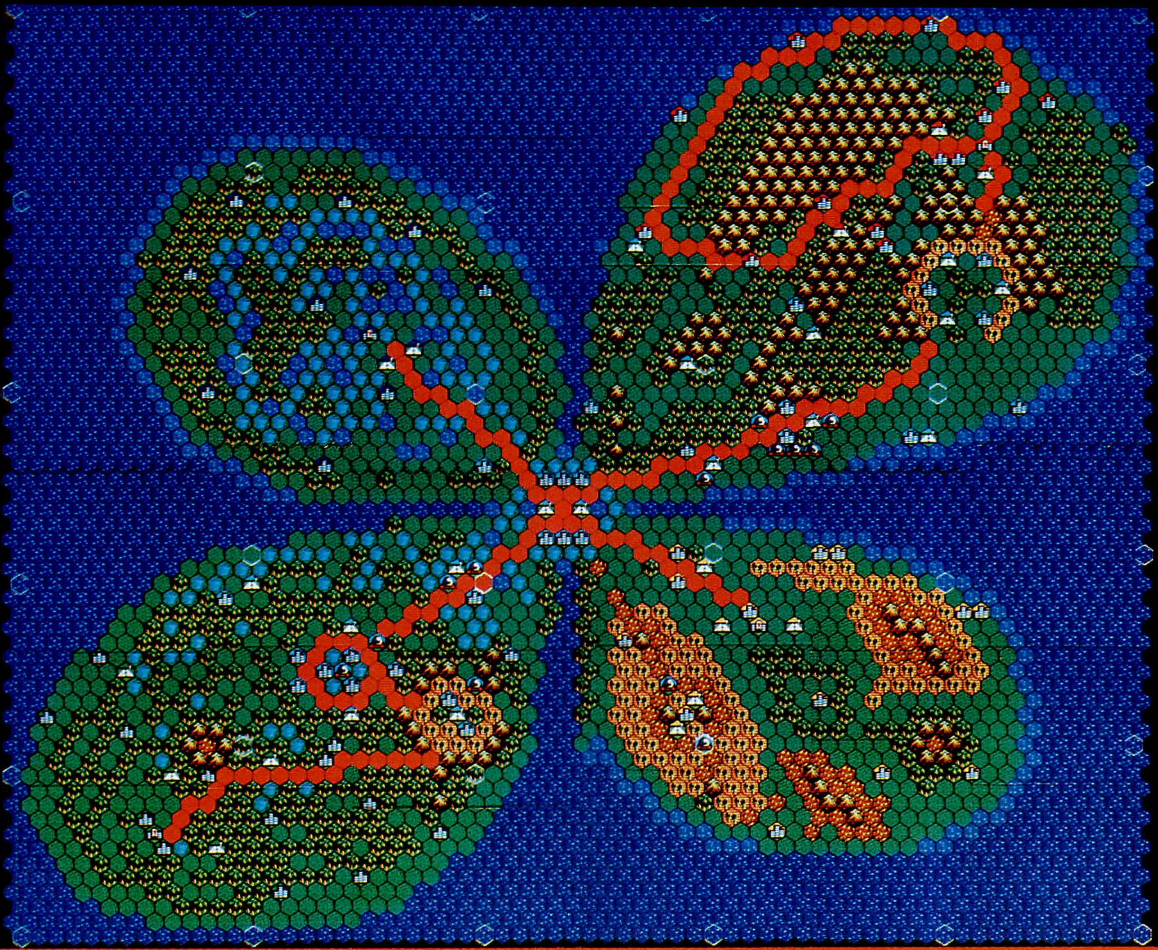
この国も最初は航空ユニットを生産できませんが，後々できるようになります。戦略はやはり青と同じ。とにかく耐えて下さい。



トオオキミチノリ

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	9	2	50	9
		赤	9	2		
		緑	9	4		
		黄	13	3		

マップの概観	比較的大きな半島と，それに付随するいくつかの小島のマップです。マップ名は多分，青を担当した場合の事でしょう。都市も空港も多く，自由にユニットを使うことができますし，高価なものもかなり生産できそうです。特に北部には，九つもの中立都市が密集していて，占領されるのを待っています。また，小島にも空港や都市があるので，占領しておけば航空ユニットを有意義に使えそうな気がします。
青国の場合	首都付近は全て山で囲まれ，また川や森も手伝って防御には優位な位置にあります。例の中立都市群がその天然要塞の出口にあるので，初めは兵員をここへ降ろして軍事費稼ぎを行いつつ南下します。東端と山中を通る二本のルートで赤国首都を目指し，平野にて東西からはさみ打ちにします。赤国を落としたら，密集都市群の部隊を南下させると同時に西から攻め黄国を！障害物が無いので楽でしょうから素早く行います。緑国へ攻め込む時は，その東側の島を制圧しておくと後々便利です。
赤国の場合	まわりには適当な数の中立都市がなく，経済的に苦しい立場にあることは否めません。南西の小島を制圧するヘリを送ると同時に，とにかく足の速い部隊で黄国を落とします。経済的にはこれで充分ですから，緑軍とは元黄国の側の湖の付近でこまめに防衛戦を行い，主力は一気に北上し，青国の息の根を止めます。航空ユニットをうまく使いましょう。
緑国の場合	マップの端にいるのですから話は簡単。黄国，赤国，青国の順に落としていけばいいのです。ただ，黄国を制圧した頃には，青軍もかなりこちらの方に来ているので，赤・青の二軍を相手にしなければならないかも。青軍に対しては深入りせず，先に赤を倒すことを頭に入れておきましょう。
黄国の場合	一番難しいのが黄国。最初どうするべきか？青国進攻なんて馬鹿げてますから赤国か緑国になります。ところが，距離的に近い赤国を先に制圧すると，その地域を青軍から守らねばならなくなるので，やはり先に緑国を攻めるべきでしょう。緑を攻めている間の防御には注意するように。緑が落ちる前に，自分の首都が陥落しては話になりません。



Nクローバー

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	参加国	青	10	2	28	6
		赤	14	3		
		緑	14	4		
		黄	14	5		

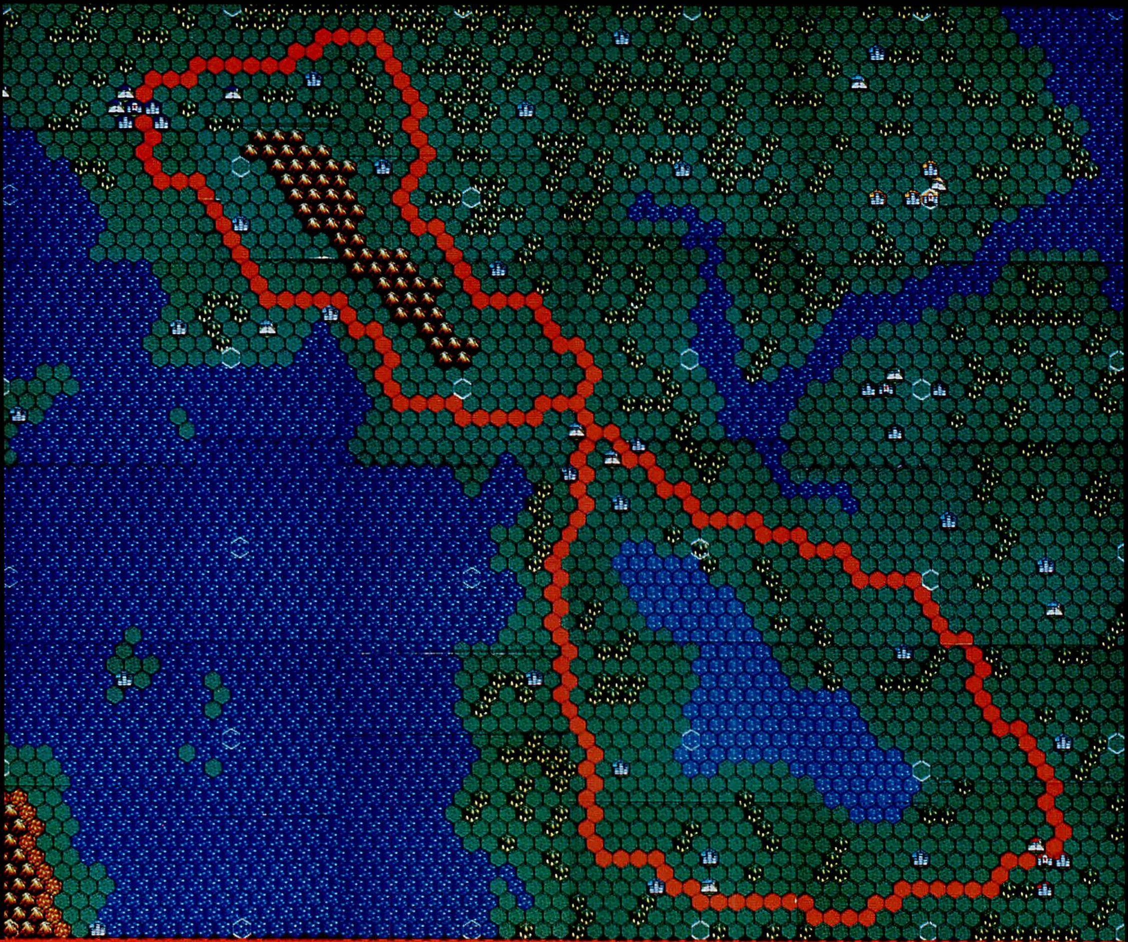
マップの概観
少し歪んだ(?)四つ葉のクローバーをデザインしたマップです。どの葉も同じ地形ではなく，青が川（沼地)，赤が山，緑が森，黄が荒れ地・砂漠をメインとしてできています。隣り合った葉同士の距離は，それほどでもないので輸送ヘリを大量に使った空挺作戦が面白そうです。葉のつけ根には空港や都市があり，ここを制圧しておかないと敵国へ陸上部隊を送り込めないので，この地域は最重要ポイントになるでしょう。

青国の場合
黄軍と同じく，中心地により近い所に首都があるので，その点では有利です。しかし，初期設定上の都市数は，他国より四つも少なく，さらに自分の葉の中には中立都市が一つしかありません。他国が自分の葉の中立都市占領でもたついている間に，さっさと中心部を制圧してしまいましょう。その後は黄国を落とすのが一番楽ですが，これをやってしまうと戦線が非常に長くなるので，自信のない人は緑国へ部隊を進めた方がよさそうです。地形効果が大きいので航空支援を使うのを忘れずに。

赤国の場合
自分の葉の中は山あり，森あり，要塞ありと防御にはピッタリで，中立都市もたくさんあるので，無理をして中心部を攻める必要はありません。自分の葉を制圧したら，中心へ攻め入り，そこを通って黄国へ入るべきでしょう。もちろん本国などからも攻撃機や攻撃ヘリで進攻の手助けをして下さい。

緑国の場合
赤国ほどではないにせよ，地形的にも経済的にも相当余裕があります。東部の山岳を使って黄国からの侵入に備えつつ，青国へ攻め入るのが定石です。青国には拠点となる地形がないので，大空挺作戦をしても効果があると思われます。

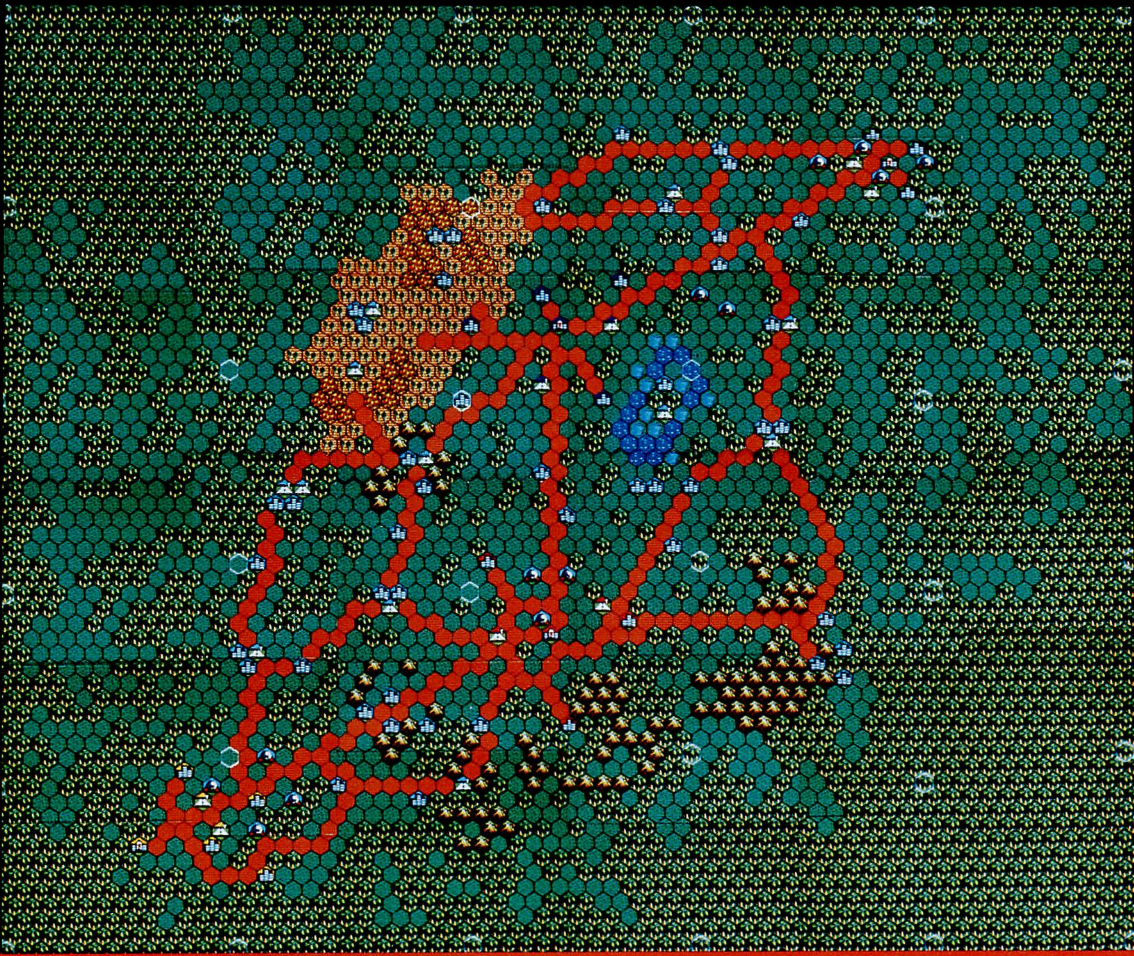
黄国の場合
中心地に近いのはいいのですが，そこまで何もないので大軍に攻め込まれると抑えきれません。赤や緑の海岸沿いに重歩兵を降下させ，部隊を引きつけると同時に軍事費を稼ぎ，隙を見て中心部へ入りそこから緑へ攻め込むべきでしょう。



W-GAMBLE

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	4	25	6
		赤	3	1		
		緑	4	1		
		黄	4	1		

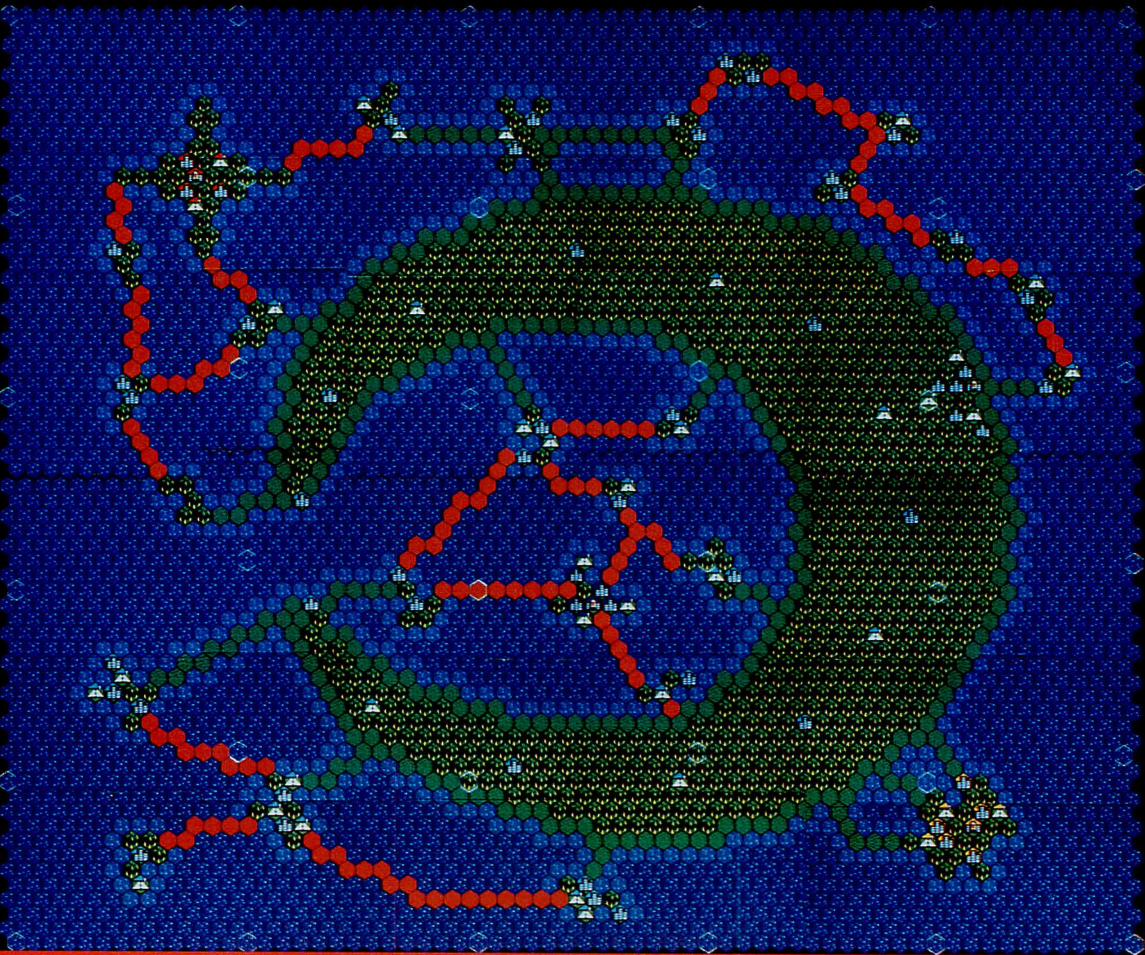
マップの概観	島の形を，無理して見れば「W」に見える所から名付けたのでしょうか。平地が続き，道路も南北に一本ずつの環状線しか見当たりません。南北への移動ならともかく，東西の移動は，キャタピラタイプの車両にとっては苦しいマップになりそうです。航空ユニットは，空港がほとんどないので，ＶＴＯＬ機やヘリコプター以外はあまり使えそうにありません。
青国の場合	道路が近い，というか首都の上を通っているので，少なくとも陸上ユニットの移動は楽です。二本の環状線の接点まで南下し，そこで黄軍・緑軍の部隊を待ちます(しかし少数しか来ない)。その一方で黄国へ大軍を派遣し，攻め落とします。その後，川の岸に対空車両などを配備し，緑軍の空挺作戦を防ぎつつ，元黄軍の空港を使い緑国へ攻撃。あとは楽でしょう。
赤国の場合	赤軍はひたすら北上するのみです。黄国を最初に占領して，川を防御ラインとしてさらに北上します。先に黄国へ攻め入ってもいいのですが，移動速度が遅いですし，補給する都市も少ないので，移動のしやすい青国へ先に手を延ばした方がいいかもしれません。
緑国の場合	とにかく危ない。すぐ側に黄国があって，そこからうじゃうじゃヘリコプターは来るし，南からは赤軍が攻めて来る。腹を据えて黄軍とは川を境に対ヘリ戦(対空車両を使って)を行い，主力は赤軍に対して向けるべきでしょう。そして赤国を攻め取ります。そうすれば全力で黄軍と戦うことができるのです。黄軍に対しては，航空ユニットとヘリコプターだけで陥落させることも不可能ではありませんよ。
黄国の場合	この国も緑同様，厳しい立場にありますが，足の早い部隊を環状線の接点に投入，すかさずそこから緑国内へ攻め込めば何とかなるかもしれません。先に青を倒そうと試みるのもいいでしょう。



Blitz of 4 Iands

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	2	46	12
		赤	4	2		
		緑	4	2		
		黄	5	2		

マップの概観	「スーパー大戦略」の64×64のマップの大きさをフルに使ったゴージャスなマップです。左下と右上を結ぶ対角線上に四つの首都があり，戦闘もこのライン上で展開されることになるでしょう。地形は平地が主ですが，結構森や山，要塞があり敵がいる限り，そう簡単には進めません。しかし自分の占領下の地域なら，道路もかなり整備されているので楽に移動できるでしょう。
青国の場合	すぐ南には赤，東には緑国の首都があるので，両軍に狙い撃ち(?)されることでしょう。やはりここは先に緑国を占領した方が良さそうです。東の湖の都市と空港，できれば西の小山岳地帯の空港も占領し，赤をけん制しつつ，主な部隊を北上させ緑国の息の根を止めます。その後は，北に対する心配はなくなるので一気に南下するだけです。
赤国の場合	やはり青国と同様，あまり良くない位置にいるので，同じ考え方から先に黄国を占領したいものです。途中に中立都市や空港がかなりあるので，攻撃機なども早いうちから飛ばせるでしょう。黄国を制圧したらすぐに攻撃のホコ先を青国へ向けるのです。
緑国の場合	かなり良い位置にいるのですが，早くからの乱戦が予想されます。北西の湖を占領するつもりで前進し，ついでに青国を占領してしまいます。そして西と北から赤国を落とせば後は長い道のりだけです。
黄国の場合	緑国と同じくマップの角にいるにもかかわらず，他の三国と比較的離れているので，北で争っている間に中立都市を占領し，軍事費を稼ぎます。経済大国になってしまえばもうなんでもアリです。



Moon & Star

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	3	42	6
		赤	4	2		
		緑	6	3		
		黄	6	3		

マップの概観

画面の大部分を使って三日月型の島が中央にドンとあり，その周囲には星のような島がいくつもあって，月とは道路や平地でつながっています。何かノスタルジア（もう死語だね，この言葉）を感じさせるマップですが，実際やってみると大違い。森がうなるほどあり，道路も通っていないので陸上ユニットは移動が困難。都市も散在しているので戦線が張り難いのです。しかし空港の数はそこそこなので，制空権を握ることが勝利への第一歩となることでしょう。

青国の場合

マップのど真ん中，つまり三日月の口の中に首都がありますから，もたついていると三方から攻め込まれてしまいます。とにかく湾内の小島は全て占領し，攻勢ルート以外の湾への入口は，対空車両や少数の攻撃ヘリ，戦車などで守り絶対に中に入れないようにします。同時に黄国との直線上の中立都市と隣りの二空港も占領し，ここを中継基地にして黄国へ攻め込みます。そのまま海岸沿いを北上して緑国を制圧し，赤国を最後に落とすのです。

赤国の場合

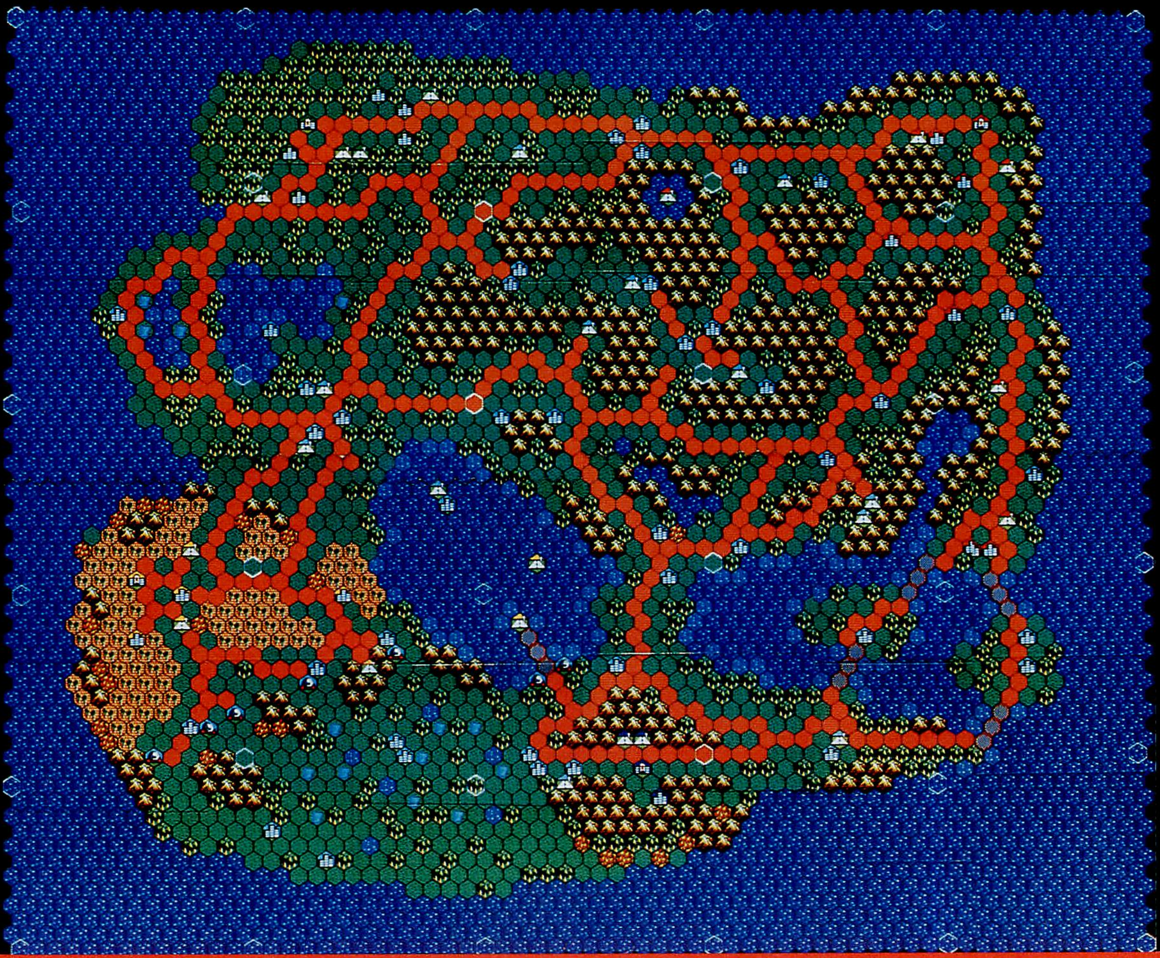
他国と少々離れており，序盤はたいした戦闘もなくスムースに占領していけるでしょう。経済力がついたら，青国へ攻撃機をまわして，その支援下に青国首都を占領します。あとは基本的に青軍のやり方と同じですが，背中を気にしなくてもいいし，軍事費もあり余っているのでさほど苦労はいらないでしょう。

緑国の場合

唯一，三日月島に首都を置いていますが，メリットはあまりなさそうです。まわりに中立都市があまりないので，序盤は少々苦しいかもしれません。月の北側の都市を取り，軍事費を貯めて（森の防御効果のためかなり苦労するでしょうか）力ずくで緑を占領します。そうすればあとは楽。直線上に並んだ二国を青→赤の順に制圧するのみです。

黄国の場合

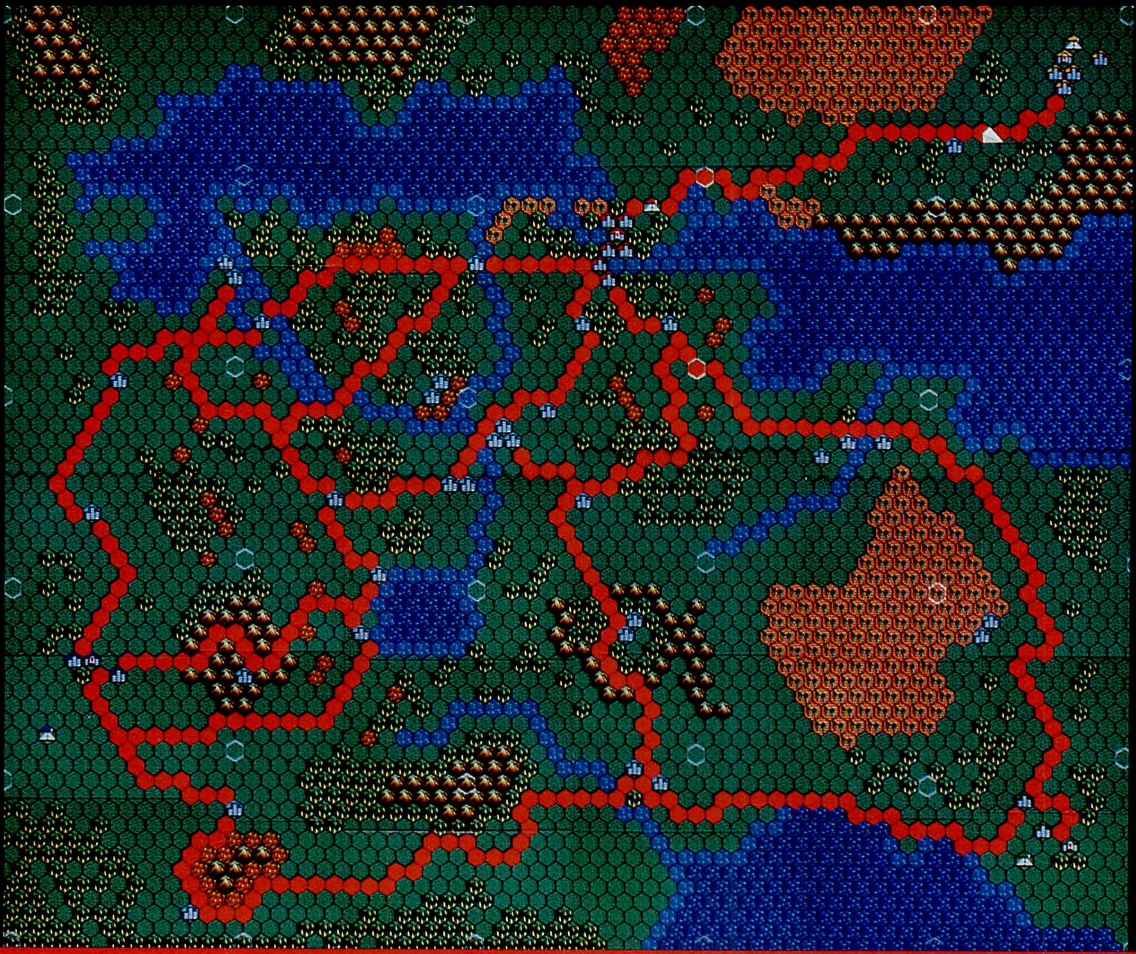
緑国以上に経済が厳しいので，輸送ヘリを少数，西にまわして軍事を稼ぐのも一案です。青軍からの攻撃を森で守りつつ，緑へコマを進めます。ここさえ取れれば経済的心配は無用になるので，青国へなだれ込むのみです。



4land Tactics

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	2	2	41	12
		赤	7	5		
		緑	6	4		
		黄	4	5		

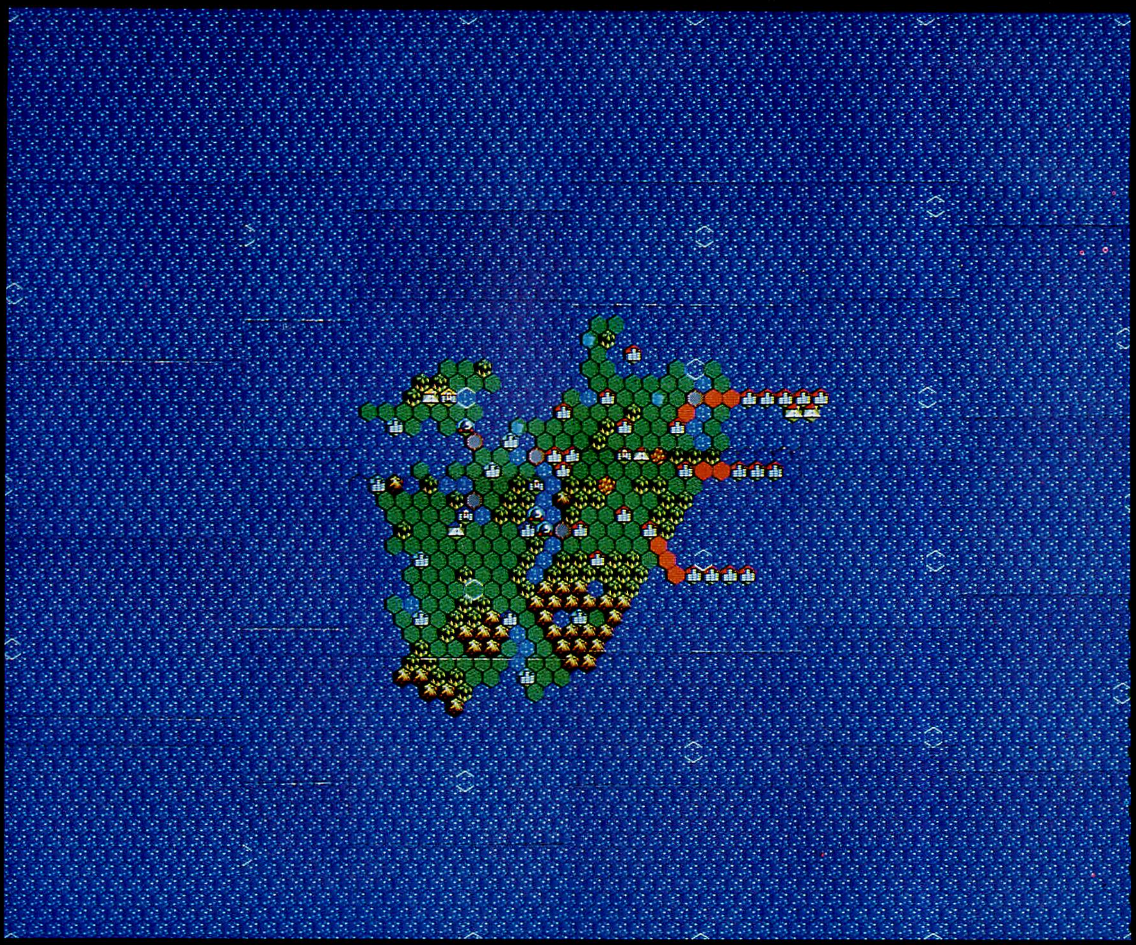
マップの概観	何にも例えようのない形の島に，大きな湖が三つと小さな湖が一つあるマップ。山あり，要塞あり，空港ありと様々な地形があり，練習用にも使えそうです。道路も整備されていて，陸上ユニットの移動について心配はいりません。また，湖の中には以前のマップにも出てきた「トラップの空港」があり，ここに兵員を降下させると目が点に…。つまりこの兵員を回収できないのです。気を付けるように。
青国の場合	島の南に首都があり，北と南を山によって囲まれています。赤・緑に対して中央付近で防衛線を張りつつ，平地をひたすら西に進み，黄国を制圧します。黄国を取ったらその北部の山の所で守りつつ，あえて攻めずに赤国へ攻め込めば，後々楽になることでしょう。あくまでも状況次第ですが。
赤国の場合	進撃ルートがいくつもあるので，限定はできませんが，とにかく初めは障害物の少ない緑国へ進撃しましょう。緑国を制圧したら少しずつ南下していきますが，戦力を分散し過ぎないように。攻勢ルートは2，3か所に絞っておくのが良いでしょう。
緑国の場合	黄国にかなり近いのですが，山あり湖ありで進みにくくなっています。距離があっても地形的に楽な赤国を先にするか，あくまで近い黄国を先にターゲットにするか，それは序盤の相手の行動を見て決定するとよさそうです。
黄国の場合	守るべき地形がなく，防御は非常に困難です。経済力をつけるため輸送ヘリを各地に送りつつ，青国に電撃戦をかけるのがよいと思われます。「攻撃は最大の防御」なのですから。



PANZER ARMY

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	I	33	0
		赤	7	I		
		緑	3	I		
		黄	5	I		

マップの概観	「PANZER」は，英語で「パンザー」，独語で「パンツァー」と読み，機甲部隊の事を示します。その名の通り，このマップには各国に一つずつの空港があるだけで，あとはどこにも中立空港がありません。主な地域はほとんどが平地で，道路も多いので大戦車戦が期待できます。航空戦力としては攻撃ヘリが有効ですが，初めに制空権を確保することで，戦闘を有利に進めることができます。
青国の場合	マップの西端に位置していますが，初めは貧乏なので，中立都市の占領に力を入れたい所です。幸運な事に，川や山をうまく使えばマップのほぼ半分を手に入れ，かつそこで防衛線を形成することができます。経済が潤ってきたら，赤国を占領し黄軍を抑え込むか，緑国を攻めて南半分を完全に支配するのですが，どちらを先にするかはその場その場で考えて決めましょう。
赤国の場合	青軍からはともかくとして，黄軍と緑軍の両方から攻められるハメになる位置にあるのが赤国です。しかし早めに付近の中立都市を占領してしまえば，それらの敵軍をはね返すだけの力がつきます。黄国がどうしても邪魔になるので，なるべく早いうちに占領してしまいたいところ。そうすれば後は楽でしょう。
緑国の場合	三国でドンパチ戦っている間に，ゆっくり勢力をつけられる点ではかなり有利でしょう。中立都市を取る関係からも是非最初に赤国を落としましょう。赤国を落とせば黄国も弱まるので，ついでという感じで黄国も占領していくのがベストでしょう。
黄国の場合	何がなんでも赤国を制圧しないことには，黄国の未来はありません。中立都市でさえ取れないのですから。赤国さえ落とせば，後は少しずつ経済力をつけ，緑国→青国と制圧していきましょう。



クロス・オブ・ライン

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	1	8	0
		赤	26	3		
		緑	1	1		
		黄	1	0		

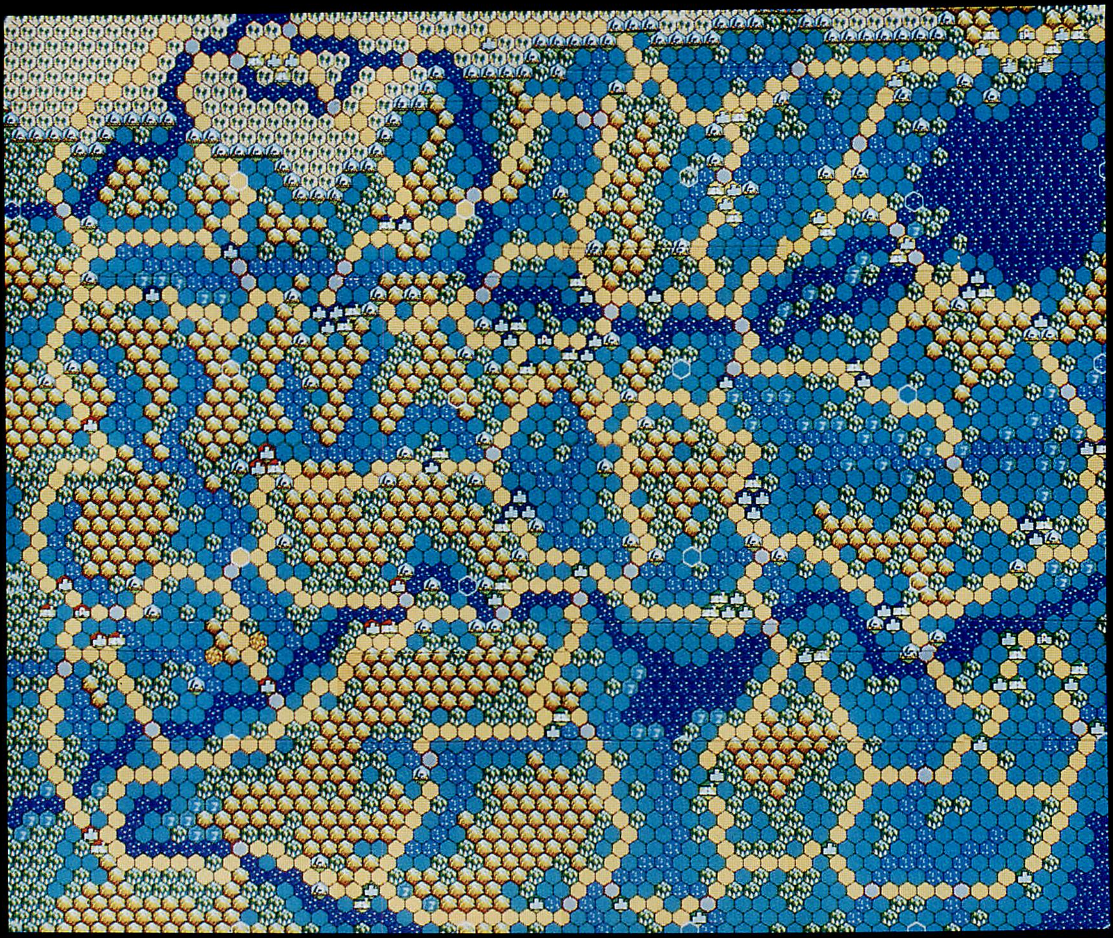
マップの概観
比較的小さな島に，さらに小さな島が一つくっついているマップです。川が中ほどを区切っています。遠くから見れば，普通のマップなのですが，近くで見てみるとびっくり仰天。右半分のうじゃうじゃある都市は全て赤のものなのです。他の三国は，全然お話しにならないほどの経済力しかありません。他の三国は経済値を稼ぐ，地形効果をフルに使う，ヘリによる空挺作戦を行うなどの手をフルに使わねばならないでしょう。

青国の場合
一応，南部に少しの中立都市があるので，そこを取るのが先でしょう。緑の首都を取るのは簡単です。森を使えばすぐにでも占領できます。黄国も輸送ヘリを用いてすぐに占領してしまいましょう。他の赤以外の二国も同じようにしてほしいのですが，赤の東端の都市の固まりを捨てゴマとしてでもいいですから，輸送ヘリで重歩兵を運んで降下させ，軍事費稼ぎをするのが一つのおいしい手だと思います。

赤国の場合
首都のそばに，ユニットを生産できる場所が多いとはいえないのですが，それさえ注意していれば楽に勝てます。航空ユニットで防空網を作り，後方の都市を取られないようにしましょう。

緑国の場合
はっはっはっ……。悲しみは笑いでごまかしましょう。はっきり言って何もできないほど悲惨な状況にあります。チャンスがあるとすれば，ちょっとした隙に赤国の首都へ突入する事でしょう。青軍に対しては森と要塞を使えば何とか…なるのでしょうか？

黄国の場合
緑国と同じく，悲惨な状況にあるのですが，進行方向が南のみである点で，まだ望みがあります。軍事費を貯めるだけ貯めて，一気に攻めるしか手はないでしょう。赤国への空挺作戦も望みはあまりありませんから。



SANGOKUSI 234.

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	30	15	0	0
		赤	10	5		
		緑	20	10		
		黄	15	0		

マップの概観

およそ，千八百年ほど前の中国では，魏・呉・蜀の三国に分かれた時期がありました。「三国志」などで有名な，劉備や曹操・孫権が活躍した時代です。その当時のマップですが，正確には諸葛亮孔明が病死した234年のものでしょう。中央に青国が位置し，西には赤，南東には緑の国がありますし，北には黄国を構えています。かなり地形は厳しく，山や森，川が多数存在し，移動には大変な労力を使いそうです。特に西の山地（蜀の国）は，道路からしか陸上ユニットが進入できないので，かなり苦しいところがあります。万里の長城もあったりするのです。

青国の場合

魏の国にあたる青国は，史実通り広大な領土を持っていますが，部隊が初めから配備されているわけではないし，位置的にも他の国に囲まれているために，状態の維持が非常に難しくなっています。地形を巧みに利用して，二か国からの進入を防いで，一つの国に攻め入るしかないでしょう。

赤軍に対して西安，宜昌での地点防御，緑軍に対して長江付近で守りの姿勢をとり，残りの部隊を黄国へ向けて北上させます。後方の憂いを断つわけです。黄国付近には，たいした防御地点もないでしょうから，すぐに落とせるでしょう。黄国を落としたら，その兵力をそのまま緑国に南下させれば，終わったも同じです。緑軍の勢いが強いときは，長江でラインを形成するのは無理なので，東10ヘックスほどわざとあけて，黄軍と戦わせるのも面白いでしょう。

赤国の場合

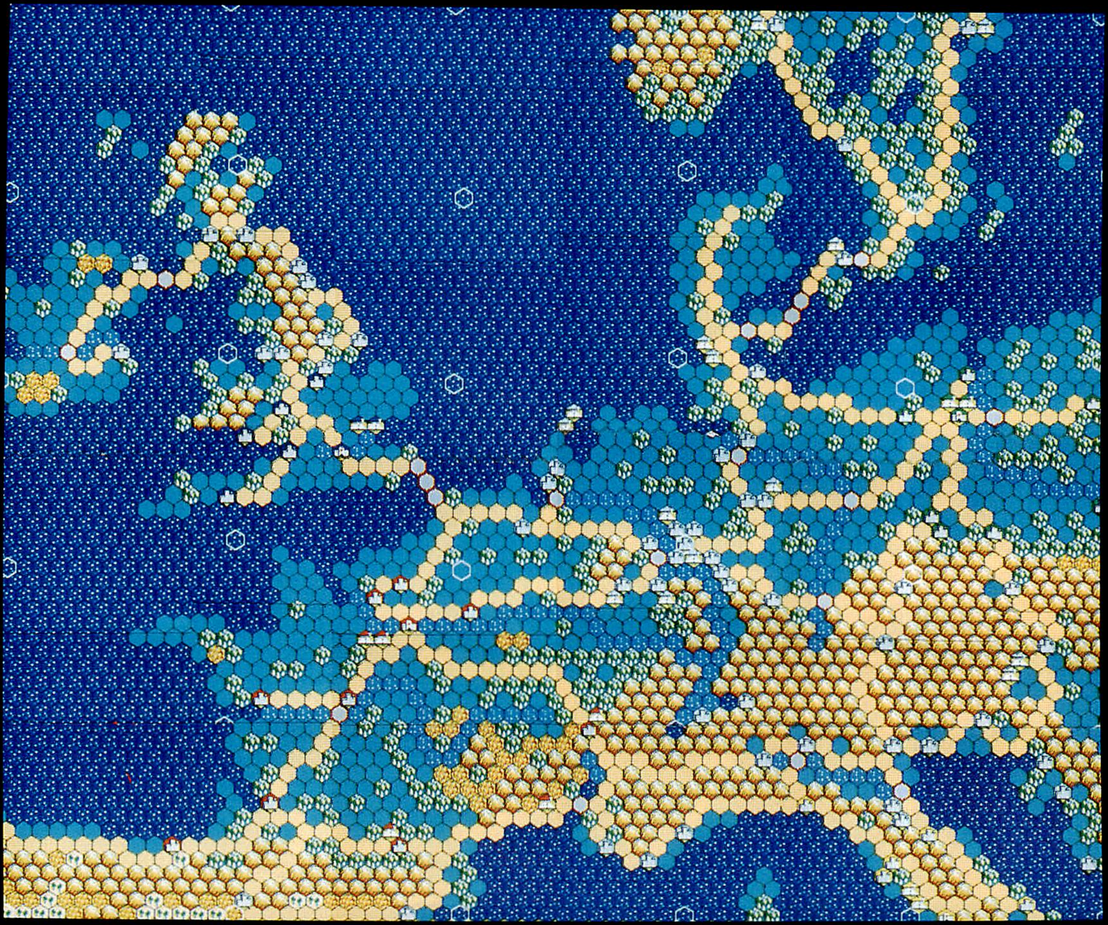
蜀の国に位置するのが赤国です。自国を防御するだけなら最高の位置ですが，もともとこのマップには中立都市がないので，他国の都市を占領しないことには話になりません。孔明先生の言う通り，最初は青国をたたくべきです。南北から少しずつ進出して経済力をつけ，攻められるだけの力がついたら，青国へ向け突進します。緑軍がちょっかいを出してくることが予想されるので，南からも攻め，戦線を縮小するのもいいでしょう。

緑国の場合

呉の国は緑国です。長江を防御ラインにして，青軍と戦いつつ，赤国に攻め込むのもよし，青国に電撃を行い経済力を一気にアップするのもよし，と比較的自由な行動がとれます。青軍の進入にさえ気をつければ，楽にゲームは進むでしょう。

黄国の場合

公孫氏の黄国は，かなりいい所に位置しています。渤海を越えての空挺作戦に注意しながら青国になだれこむしか手はありません。緑国の首都も近くにあるので，雪だるま式に経済力はついてくるでしょう。あとは赤国のみです。



EUROPE

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	6	2	55	14
		赤	10	5		
		緑	8	2		
		黄	6	2		

マップの概観

ヨーロッパ大陸を舞台にしたマップです。イギリス・フランス・東ドイツ・イタリアに各首都が置かれており，位置的には問題はありません。イギリスとフランスは非常に近く，中立都市群であるルール工業地帯にも近いので，早くから"宿命の対決"が行われるでしょう。イタリアには，アルプス山脈という強い味方がいます。イタリアの生産タイプかユニットがあれば，全ての国が事実通りの兵器を使うことができるのに……。非常に残念です。

青国の場合

イギリスは青国になります。イギリス本土やアイルランドにも，中立都市がかなりあるので，1ターン目にこの地域占領用の歩兵を1～2ユニット生産するべきでしょう。ドーバー海峡を越えて一気にパリへ攻めこみます。頭を押さえておいて，ルール工業地帯をとりつつ，パリを占領します。少数のユニットをマルセイユへ送って，後ろから黄軍が進んで来ないようにしつつ，陸上部隊は北ドイツ平原を緑国へ向けて進ませます。黄国には南北に緑国付近から延びている道路を使って攻めますが，充分に制空権を握ってからでないと大きな損害を被ってしまいます。

赤国の場合

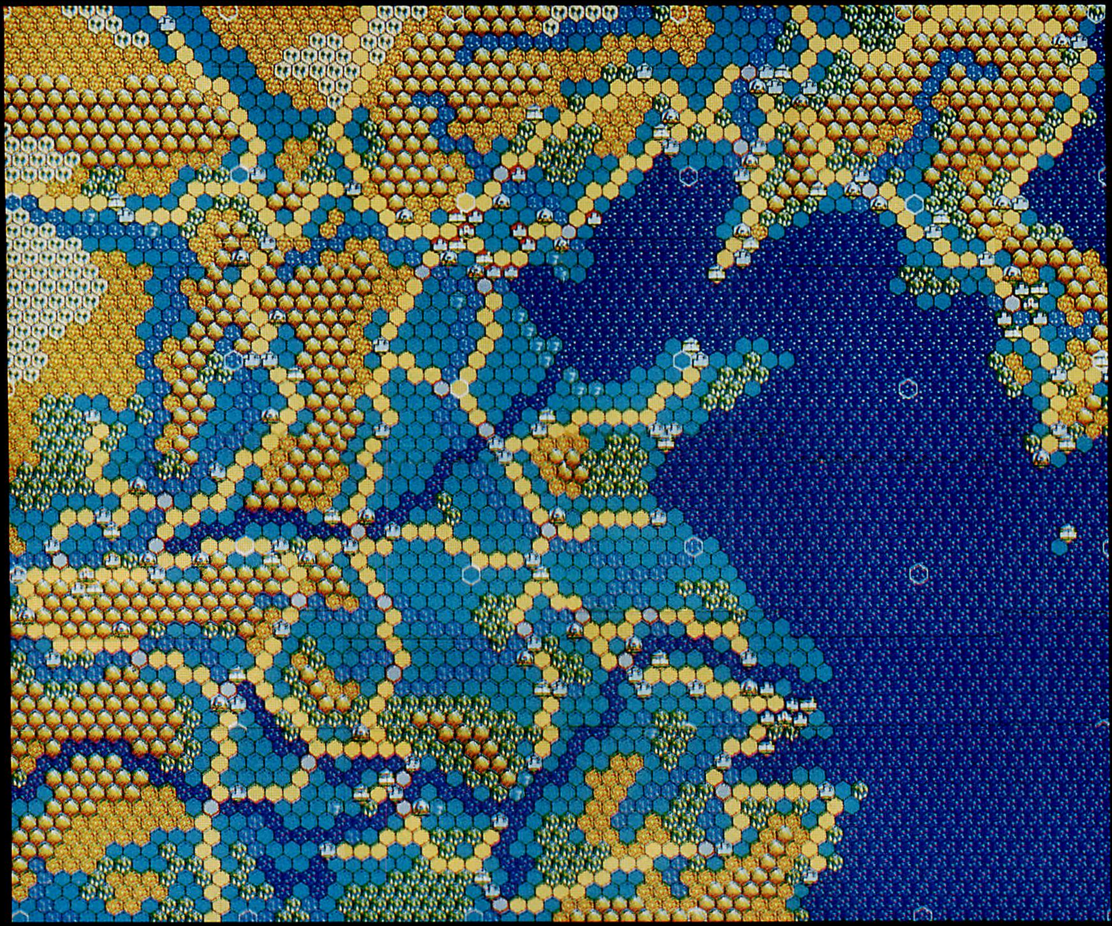
フランスは赤国です。全ての力をイギリス攻略に振り向けるべきでしょう。輸送ヘリで，どんどん歩兵をイギリス海峡越しに降ろし，陸上ユニットはドーバー海峡を突破させます。防御する場所がないので，楽に落とせると思いますが，逆上陸には注意して下さい。青国を制圧したら，黄国が南から来るのを防ぎつつ，ルール工業地帯，緑国へと進んでいくのが定石でしょう。

緑国の場合

黄軍に対しては，大山脈の出口で守ればいいので，さほど心配はいりません。ルール工業地帯を取ったら，一気にフランス・イギリスへ攻め入るか，先に黄国を制圧しておくか難しいところです。やはり，フランス→イギリスと落とした後にイタリアに行った方がいいでしょう。

黄国の場合

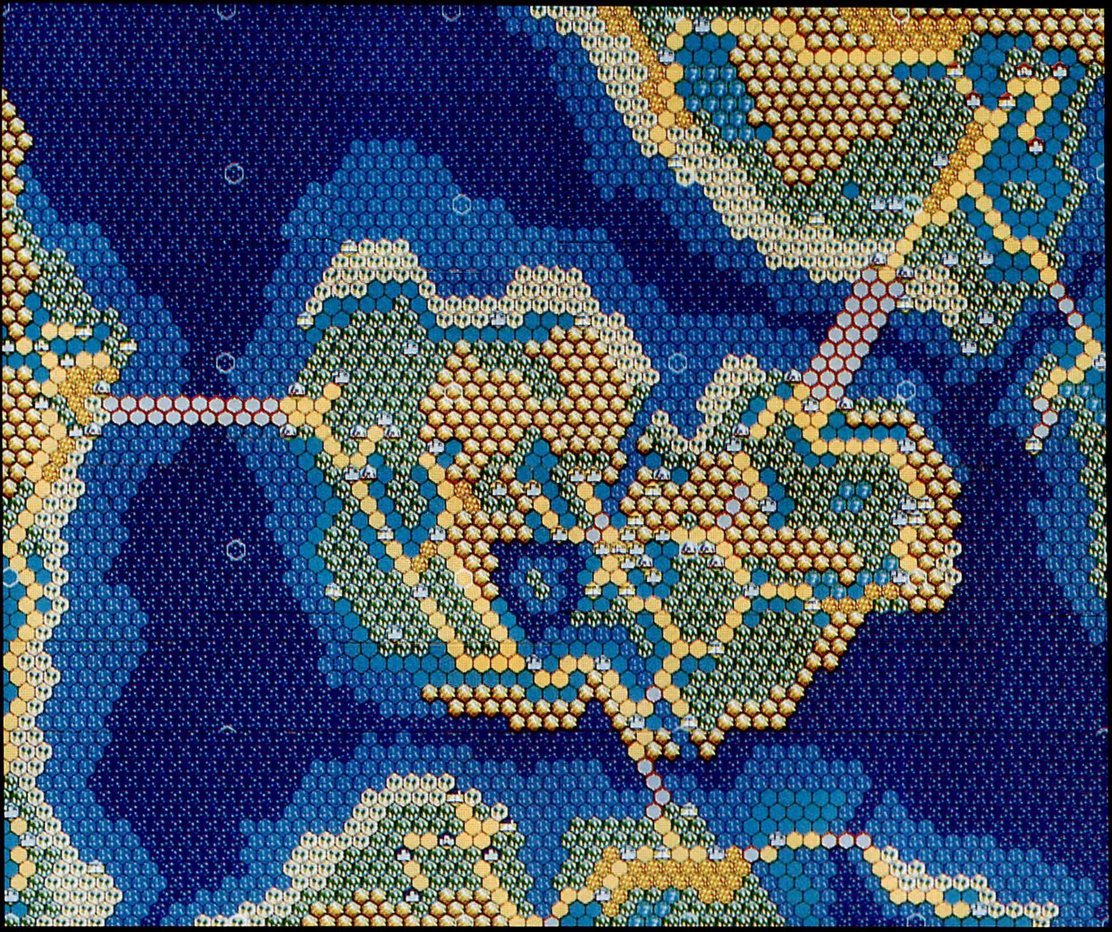
北部平原で，他の三国がドンパチやっている間に，ゆっくりと山脈内の中立都市を占領していきましょう。占領が終わったら，緑国へ攻め込むのが妥当だと思われます。他の三国はいずれも防御地点が少ないので，落とすのは楽でしょう。



Unify the China

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	2	62	25
		赤	9	3		
		緑	4	2		
		黄	3	1		

マップの概観	中国東部と黄海をはさみ，朝鮮半島を含んだマップです。マップコレクションでの「ＢＯＫＫＡＩ」をスーパー大戦略用に拡大し，4か国に手直ししたものでしょう。山あり川あり，そして平野ありと地形に富んだマップで，プレイバランスもよく楽しめるものとなっています。川が結構多いので，橋やその付近の都市，他に山中を通る道路付近の空港がかなり重要となってくるでしょう。
青国の場合	上海を首都にかまえる青国は，基本的には北上するだけでいいのですから，あまり苦労はいりません。歩兵を2，3ユニット生産し，周囲の中立都市を占領するのはもちろんです。黄河に一線を引いて黄軍に備え，また山東半島を航空基地として活動できるよう戦闘機を配備(予算の具合いを見ながら)し，空挺作戦に対応できるようにします。黄国に対する攻撃は，航空戦力をメインにするべきです。その後の赤国は楽でしょうが，緑国へ進入する際に遼東半島付近の山脈を通過するのですが，道が非常に狭くなっているので注意が必要です。
赤国の場合	北京が首都になっている赤国は，他国にはさまれているので，その対応に頭を痛めることでしょう。黄河を境にして青･黄の両軍を防ぎ(もちろん中立都市は占領して)，主力は緑国へ向かわせ一気に攻め込みたたき潰します。緑国への進入は山あり森ありと大変ですが，遼東半島などの空港をうまく使い，攻撃機で敵ユニットを攻撃してから陸上ユニットが侵入，というパターンをとればなんとかなるでしょう。緑国を落としたら，この地域への空挺作戦に注意しつつ黄河を越えて南下するだけです。
緑国の場合	1ターン目に重歩兵と輸送ヘリを2，3組生産し，早いうちに瀋陽に降下させ，遼島半島を赤軍にわたさないようにします。陸上ユニットを次々に送り込み，この地域の制圧が終了したら，付近の空港から攻撃機を飛ばし，北京までのルートを確保しつつ戦車などを前進させ赤国を落とします。後は赤軍と同じです。
黄国の場合	どうしょうもない位置にいて，とる手段もあまりありません。青国が勢力をつけないうちに，そのまわりの中立都市を占領し，青国を早期占領しないことには何もできないことでしょう。我慢と辛抱が大事です。



SANMEN SOKA

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	2	38	17
		赤	4	2		
		緑	5	2		
		黄	12	4		

マップの概観

「四面楚歌」という言葉がありますが，このマップは「三面楚歌」つまり，三方面を敵に囲まれた黄国が主役になっています(?)。中立都市のほとんど，つまり経済力の源が中央の黄国の島にあるため，黄国にとってはこの島を守り通すこと，他国にとってはこの島へ侵入することが必要になってきます。しかし黄国の島は，森や要塞が多く，非常に守り易いものになっているので，侵攻には時間がかかることでしょう。

青国の場合

中央の島の入口のすぐ側に，黄国の首都があるため，島への侵入＝黄国の制圧という事になります。入口の所で橋頭堡を作り，そこで守りつつ自分の島の都市，および西の対岸の三中立都市と一空港を取って，経済力をある程度つけたら，その頃には黄国の部隊はほとんど北上しているでしょうから，一気に攻め込みます。後は北上して都市を占領しつつ，緑国と赤国どちらへ攻め込むか考えましょう。それは状況次第です。

赤国の場合

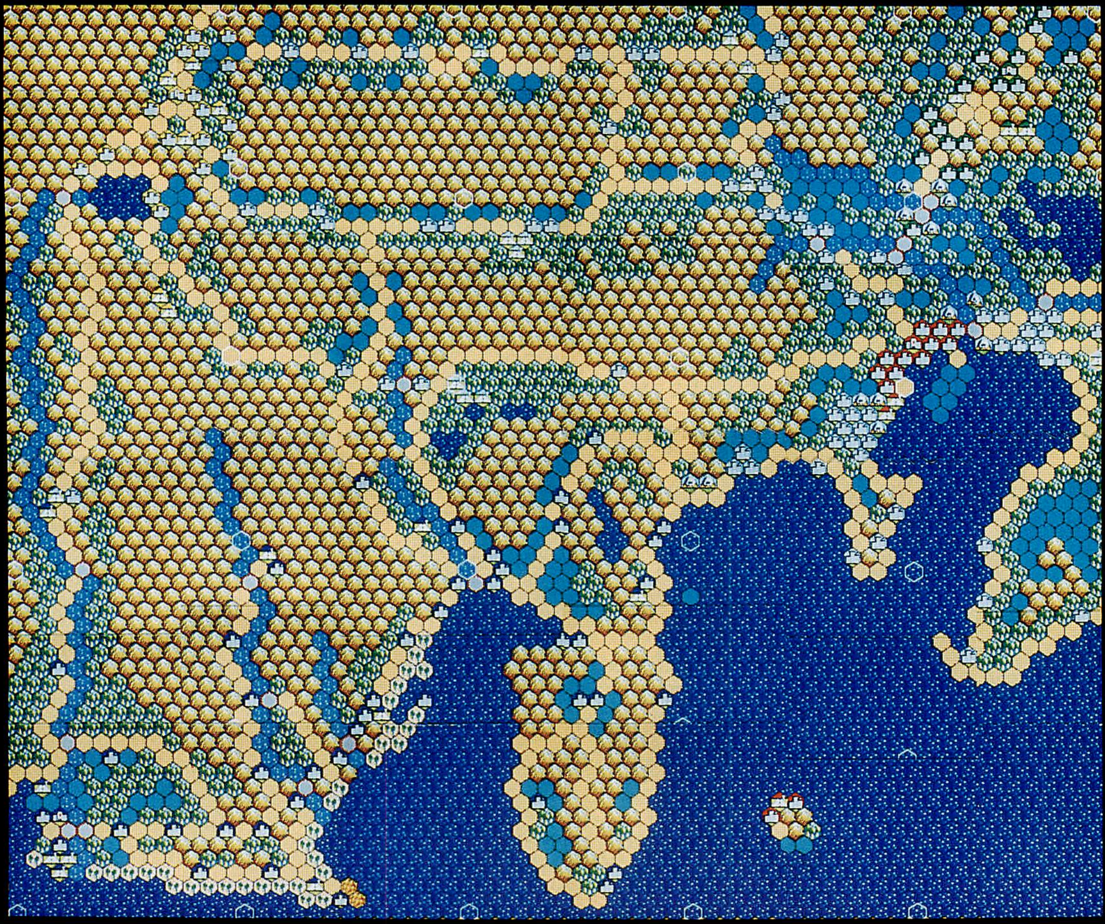
自分の島の中の中立都市占領は，後まわしでいいですから，とにかく一刻も早く中央の島へ上陸すべきです。入口の，山で囲まれた地域だけでも確保しておけば，後々楽になります。自分の島と橋頭堡の占領が終わったら，軍事費も相当たまっているハズなので，攻撃機を生産し山越しに攻撃，その支援をもとに黄国を制圧。すぐに西に走っている川を利用し緑軍からの攻撃を防ぎ，青国を占領してしまいましょう。

緑国の場合

この国も赤軍同様に，島に橋頭堡を作り，経済力をつけ，黄国を占領する，まったく同じです。しかし，自分の島の南の中立都市は確保するまでに時間がかかり，かつ維持が難しいので，無視してもいいと思われます。

黄国の場合

とにかく，まわり三国から自分の島を守り通すことが第一目標です。たとえ守りきれなくても，多分経済力は一番になるでしょうから，一か国……例えば，青国を集中的に攻撃すれば必ず勝てるでしょう。攻撃ポイントを一つに絞ることが大事です。



Toukai War

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	45	10	70	13
		赤	14	3		
		緑	17	3		
		黄	18	6		

マップの概観

このマップは大戦略88用マップの「静岡War」のスーパー大戦略版で，「なんだあのマップか」と思った人も多いのではないでしょうか。ほとんどの地形が山で占められていて，移動は基本的には道路沿いにしかできません。64×64のヘックスをほとんど使っていることもあり，足の長い航空ユニットが活躍することでしょう。攻めるにしても守るにしても，山と道のまわりにある森によってかなり時間のかかるマップになっています。太平洋岸の中立都市の群れは非常に魅力的です。

青国の場合

初めから45もの都市を持つため，軍事費に困る事はありません。どんどん高価なユニットを生産しましょう。黄国に対しては，直線上の二空港と一都市，それに大井川付近の空港を使って守りぬきます。その間に甲府盆地へも少数部隊を送り，黄軍に太平洋を拝ませないようにしつつ，主力は太平洋ぞいに進み，赤国，緑国の順に制圧します。制圧が終われば，その部隊をひたすら西に，つまり黄国の首都に進ませるだけです。

赤国の場合

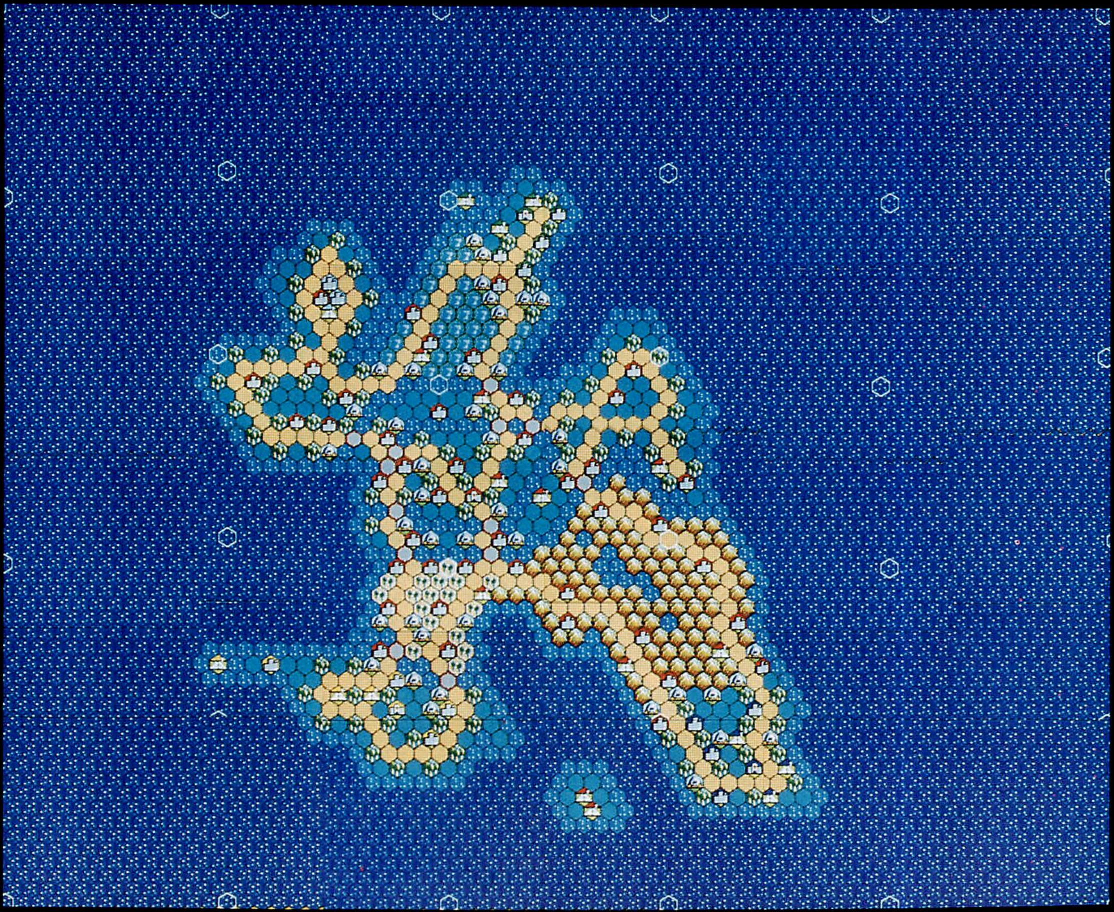
初めの都市数は少ないですが，場所が場所であるだけに，すぐに経済大国になれます。緑の侵入を北の二本の川で防ぎつつ，関東付近の中立都市を占領してしまえば，もうこちらのものです。一撃のもとに緑国をたたいた後，青と黄のどちらを先に攻めるかを考えてみましょう。距離から見れば黄国が先でしょう。甲府盆地は必ず占領し，航空機の中継ステーションにするべきです。

緑国の場合

すぐ南にはおいしい中立都市群がありますが，それを取るためには赤国を占領しなければなりません。初めは赤国占領に全勢力を傾けます。赤国の占領が終わったら，そこの都市を占領し，戦線を整え…あとは赤国と同じ要領です。

黄国の場合

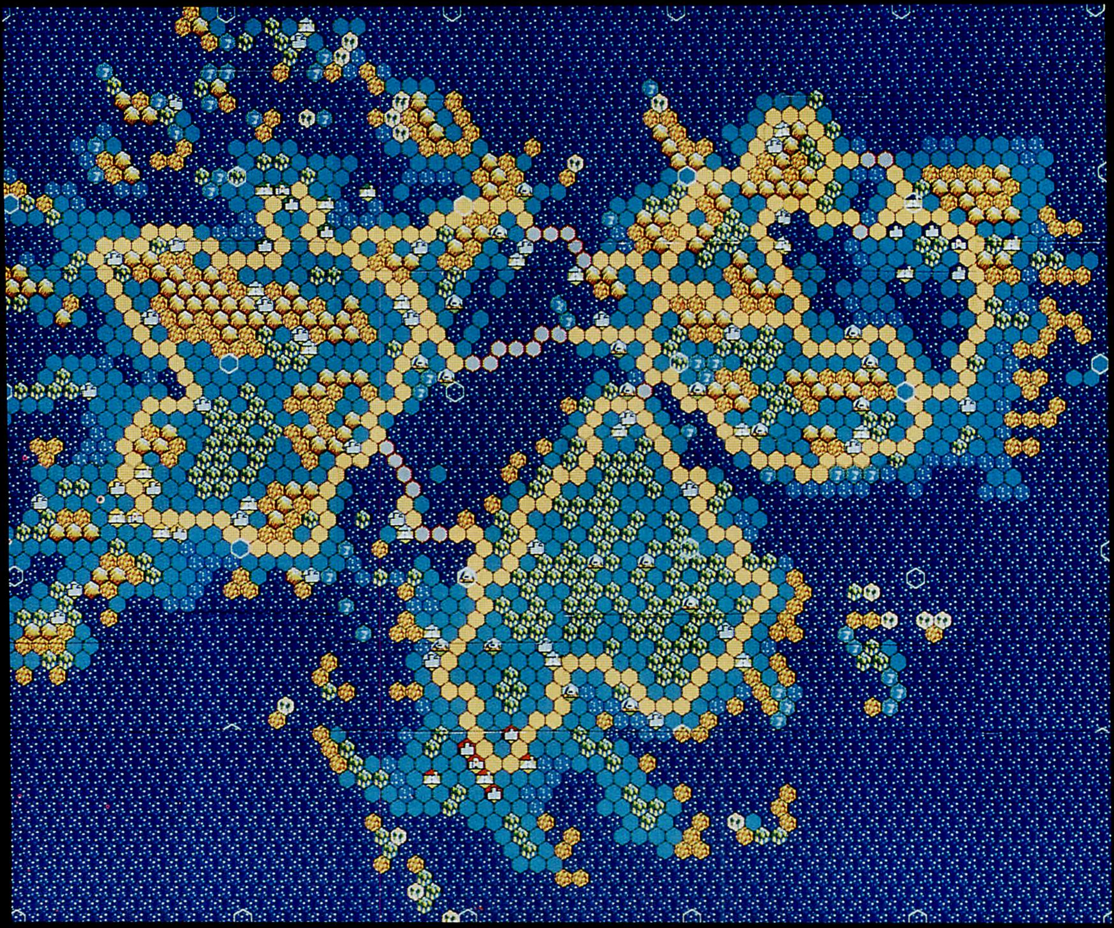
一番へんぴで悲しい所にあるのが黄国です。甲府盆地と自国首都を頂点に持つ，四角形のエリア内の占領を第一に考え，それを実行します。青国は遠いので後まわしにして，必死に戦っている赤軍と緑軍の戦闘に参加するつもりで関東平野に突入しましょう。どちらか一方を落とせば，もう一方は楽に制圧できるはず。できれば緑国を先に占領したほうが良いと思われます。



Big Red

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	3	2	13
		赤	44	10		
		緑	5	3		
		黄	5	3		

マップの概観	とにかく，初めて見た時は驚きました。一見すると普通の島なのですが，目を凝らして見ると……赤一色です。島のほとんどの都市が赤国所有で，他の三か国はそれぞれ，島の半島になんとか存在する程度。自国拡張のためには，強大な赤国に立ち向かわねばなりません。さらに中央平原には森や川が無数にあり，それだけでも大変なのに，あちこちに要塞までが置いてあるので，かなりの乱戦が予想されます。
青国の場合	赤国本土，つまり中央平原への道は，山地によって二本のルートに分けられています。両ルートの中央への入口に，兵員ユニットを輸送ヘリで送るなり，足の速い部隊を送るなりして赤軍の侵入を防ぎつつ，そこまでの赤国都市を占領していきます。その時，西の小島の二空港も占領して，黄軍の動きをけん制するといいでしょう。これができたら少しは力がついているはずなので，一気に赤国を取ってしまうことも可能です。
赤国の場合	大きい事はいいことです。軍事費の続く限りユニットを生産し，なるべく他国に自国の都市を占領されないように戦線を張ります。それができたら，一つずつターゲットを決めて制圧していきます。うまく他国の侵入を防いでいれば，制圧にはそう時間はかからないでしょう。
緑国の場合	自国の前に広がる赤国領土は，湿地が多くて移動も防御も思うようにいきません。思い切って一番北の川でラインを作れるよう努めるべきです。幸い，森や要塞が川岸に点在しているので何とかなりそうです。このラインより北の都市を占領してしまえばもう楽。赤国を，南下して陥落させるのです。
黄国の場合	多分，すぐに赤軍の大軍が攻めてくるでしょう。この大軍に対抗するだけの力が，黄国にあると思えません。地形効果を利用して経験値を稼ぎ，輸送ヘリを多用しあちこちの都市を占領する……いずれにせよ，長い戦いになることは避けられません。



Falkland Wars

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	3	32	16
		赤	4	3		
		緑	4	3		
		黄	4	3		

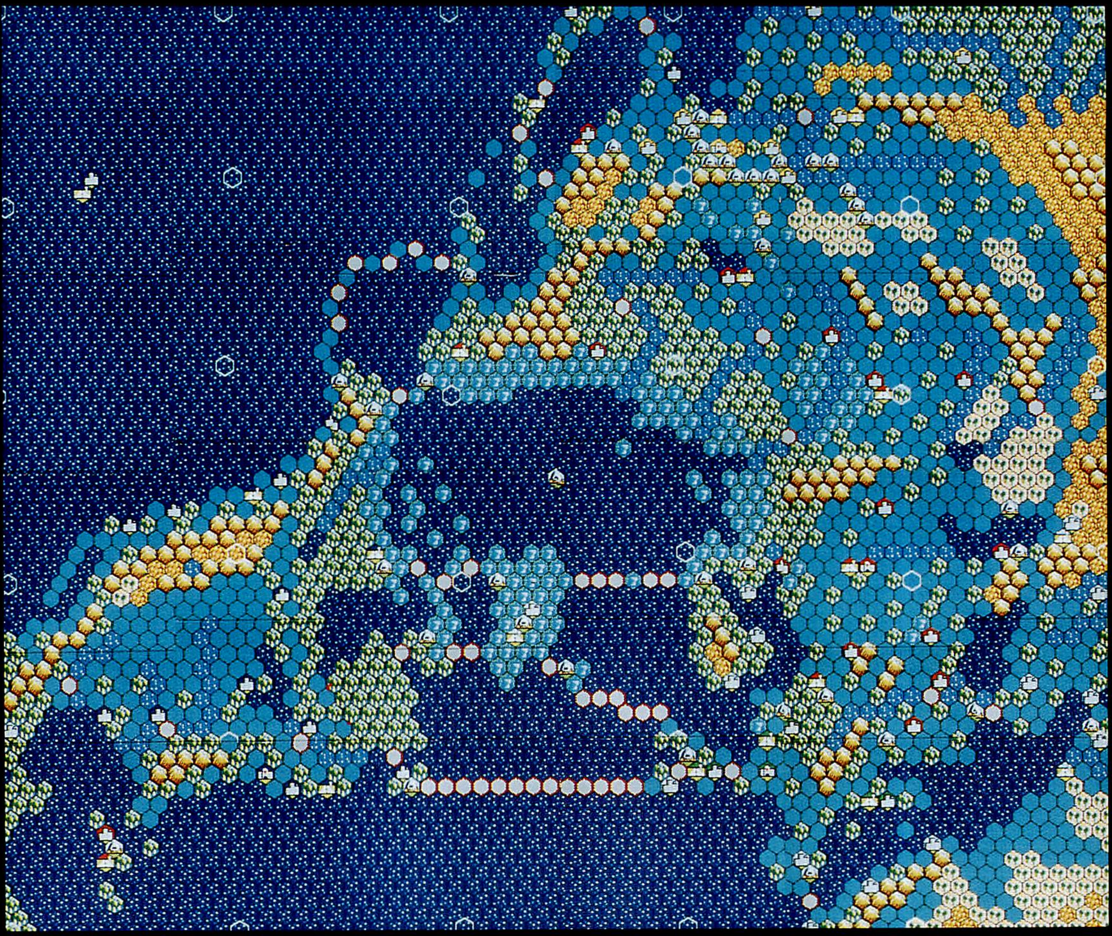
マップの概観

つい昨日の事のように思われる，フォークランド紛争の舞台となったフォークランド諸島をデザインしたマップです。駆逐艦は無いものの，生産タイプにはアルゼンチンも用意されているので，それを使用すれば雰囲気がでるでしょう。左の島には黄国と緑国，右の島には青国と赤国がありますが，島と島との連絡は細い道路のみですから，楽に防御できます。そこで，自分のいる島を完全に制圧してから，隣の島に攻め入るのが良策だと思われます。

各国の傾向と対策

このマップは，四か国がほとんど同じ条件下にあり，またとるべき作戦も似かよっています。左右の島もちょうど真ん中で区切れる地形の境目があるので，それを横線，島と島の間に縦線を引いたとして，そのうち自分のいるブロックを完全に自国のものにします。他島との通路は，入口に戦闘車両と対空車両を置いて，さらに戦闘機を配備しておけば，楽に封鎖できるので，その後自分のいる島の制圧を行います。制圧が終わったら(そのために多分多くの部隊がいるでしょうから)，その部隊をそのまま隣の島へ渡らせます。このとき，攻撃機を使って通路の確保をした方がいいでしょう。後はその島を落とすのみです。

一応島全土に道路は通っていますが，本数が多いとはお世辞にも言えませんし，付近には森や要塞が結構あるので，あまりアテにはなりません。空港数がそこそこにあるので，航空ユニットもそれなりに使えるでしょう。



The polar star

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	15	5	16	3
		赤	15	7		
		緑	4	3		
		黄	9	2		

マップの概観

見ておわかりのように，このマップは北極を中心とした，正距方位図法を参考にしたものです。各国の首都は，ワシントン・モスクワ・パリ・北京にあり，それぞれアメリカ・ソ連・ヨーロッパ（またはＮＡＴＯ）・中国の生産タイプを選べば，より楽しいでしょう。アメリカ大陸は，アイスランドを経由して，または直接ヨーロッパ大陸と結ばれているので心配はいりません。ただ，道路がほとんどないので，タイヤタイプの車両，特に補給車は移動に苦労すると思われます。空港の数は，それほどでもないので，攻撃ヘリを多用したいところです。

青国の場合

アメリカ大陸には一つの中立都市と，キューバに都市・空港があるので，そこを取ることは言うまでもありません。アラスカへの移動は困難なので，防御部隊を置く程度にして，主力は一番下の道路とアイルランドからヨーロッパへ攻め込みます。イギリスの空港を占領し，そこから航空機を飛ばせばすぐに緑国は落ちるはずです。赤国のまわりには守るべき地形が少ないので，これも楽でしょう。最後の黄国ですが，首都付近に要塞があり，道路もないということで補給，補充には注意しましょう。日本，韓国はあきらめるしかありません。

赤国の場合

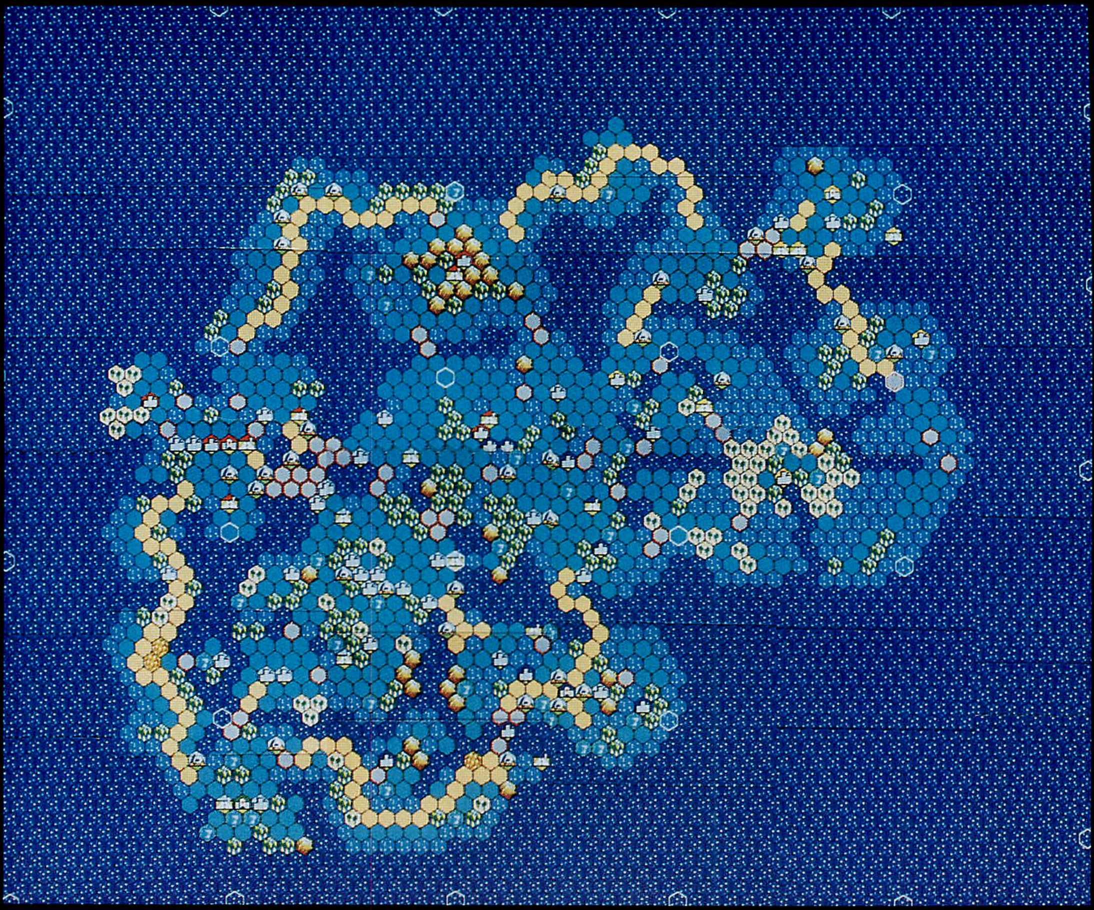
自国都市が比較的散在している点が弱点です。速攻で緑国を落とし，イギリス・ノルウェーに部隊を置いて青軍の進攻を防ぎます。部隊を北に向けて黄国へ攻め込むのは当然ですが，要塞・森が多いので，攻撃ヘリや攻撃機を有効に使いましょう。宿敵青国へは，黄国攻略で使ったユニットの半数をアラスカから，残りと新しく生産したユニットはカナダ東部から侵攻させましょう。

緑国の場合

1993年にできるであろう，ヨーロッパ合衆国が緑国ですが状況は芳しくありません。ノルウェーやアフリカ北部を取りつつ赤国へ攻め込めば，ひょっとすると赤国を落とせるかもしれません。あとは大陸の地盤固めのため北進するのみです。

黄国の場合

目障りなウラジオストック・日本・韓国を片付け，ゆっくりと南下するだけでいいでしょう。念のため，シベリア北部に部隊を配置しておけば，よりベターです。航空戦力を有効に使って下さい。



LAND LAND WAR2

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	9	3	30	5
		赤	5	5		
		緑	1	0		
		黄	4	4		

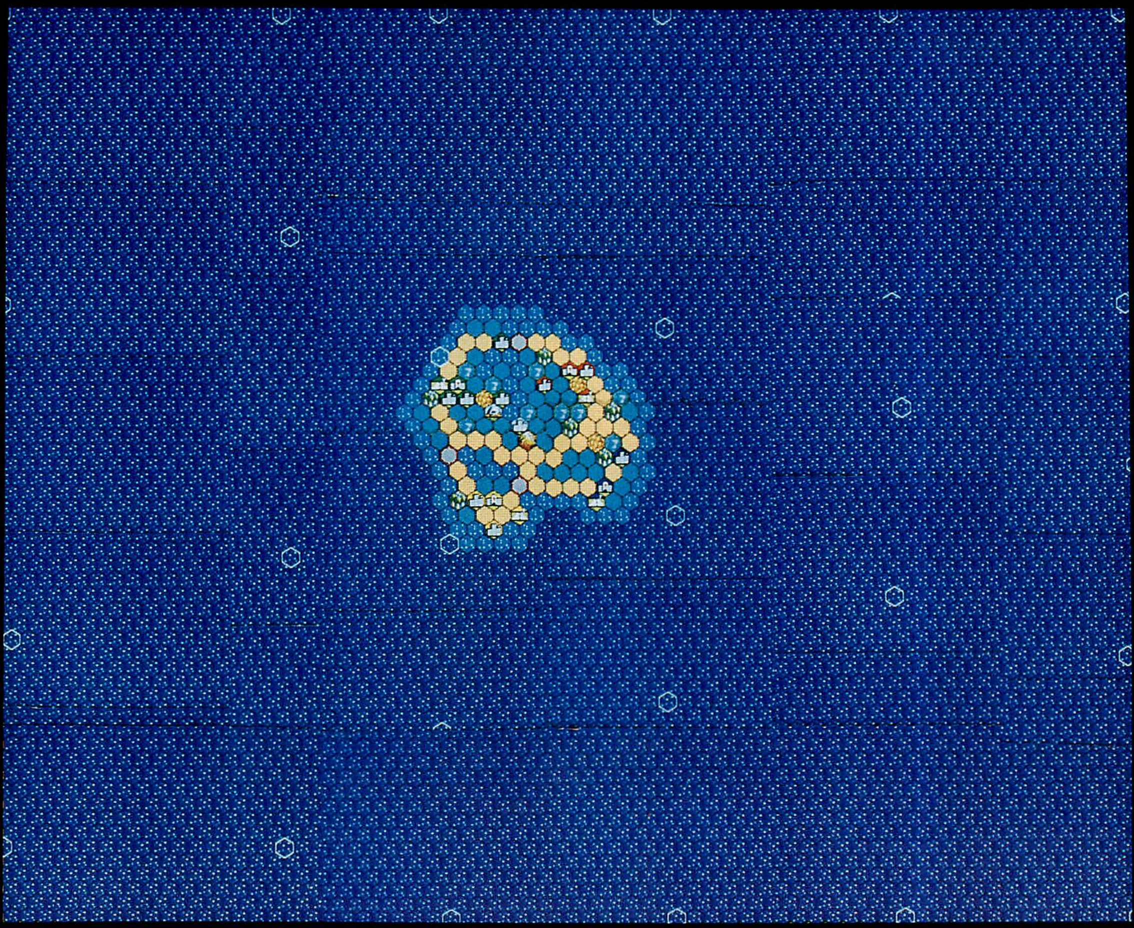
マップの概観　中央に少し大きめの島があり，そのまわりをいくつもの島が囲んでいて，その島々に各国の首都があります。各首都の島への入口には，森や要塞があるので，侵入には相当苦労することでしょう。その他の島にも，大部分の入口に防御地点があるので，占領は島を一つ一つという感じで行っていくと良いでしょう。航空ユニットをバリバリ使いたい気もするのですが，空港はそれほど多くないので，攻撃ヘリも使用すべきでしょう。

青国の場合　北の方の赤の都市と接している二都市は，距離的にみて確保しておくのは難しいのであきらめます。要塞・森をうまく利用して，一番手前の川で北からの侵入を防ぐのです。北西の中央の島には，多くの中立都市があるので，是非手に入れたいところですが，赤軍も来ることから南半分で我慢して緑の進出を防ぎつつ，南のルートから進撃して緑国へ攻め込みます。緑は初期の都市数が少ないので，すぐ占領できるでしょう。経済力がついたら，航空ユニットを使って赤軍へ進入するべきです。黄国は遠いので後にまわしましょう。

赤国の場合　自分の国のある島と，そのすぐ側の計七個の中立都市は，後でも取れるので，早いうちに中央の島へ部隊を移動させて，青・緑国のこれ以上の拡大をできるだけ防ぎます。西端の道路を南下することも同時にやってしまえば，緑国はすぐに制圧できるでしょう。黄軍に対しては，川を利用して防衛線を張り，その間に青国へ攻め込むのです。

緑国の場合　首都のすぐ隣りの空港は，ただちに占領しないと航空ユニットを生産できません。すぐそばに中立都市があるわけでもなく，輸送ヘリによる兵員輸送も，他国に比べて数ターン遅れるので，状況は絶望的です。絶対にユニットの全滅を防ぎ，少しずつ中央に進出していけば，そのうち何とかなるかもしれません。

黄国の場合　他国の首都とは離れているので，まわりの中立都市は楽に取れますが，中央の“おいしい”島はあきらめなければなりません。経済的にも比較的(？)安定しているので，他の三か国が戦闘で戦力を食いつぶしている間に，少しずつ勢力を広げていきましょう。攻めるのならやはり青国が最初。北のルートを取れば赤国でもかまいませんが。



Small battle 2

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	2	1	1	0
		赤	3	1		
		緑	5	1		
		黄	3	1		

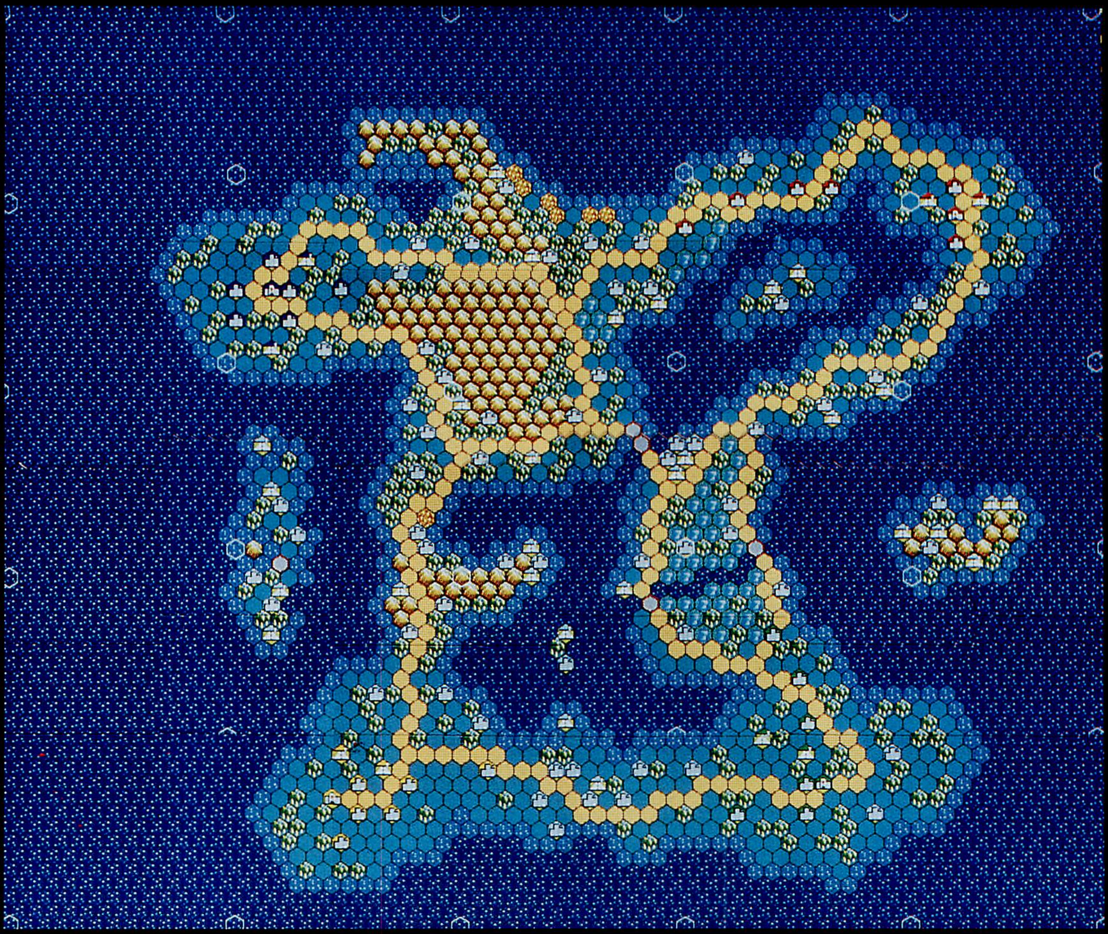
マップの概観

これもマップ全体が，ビュースクリーンに収まってしまう小さなものです。山が1ヘックス，森が6ヘックス，要塞が1ヘックスあるだけで，残りはほとんどが平地と道路なので，少ない防御地点を利用した攻撃が必要になります。空港も，各国に一つずつしかないのですが，首都間の距離が10ヘックスもないので，適度に航空ユニットが使えます……と言いたいところですが，都市数がほとんどなく，そんな高価なものはめったに生産できないのが実際のところでしょう。素早い進軍によって他国を占領することが必要となるでしょう。

各国の傾向と対策

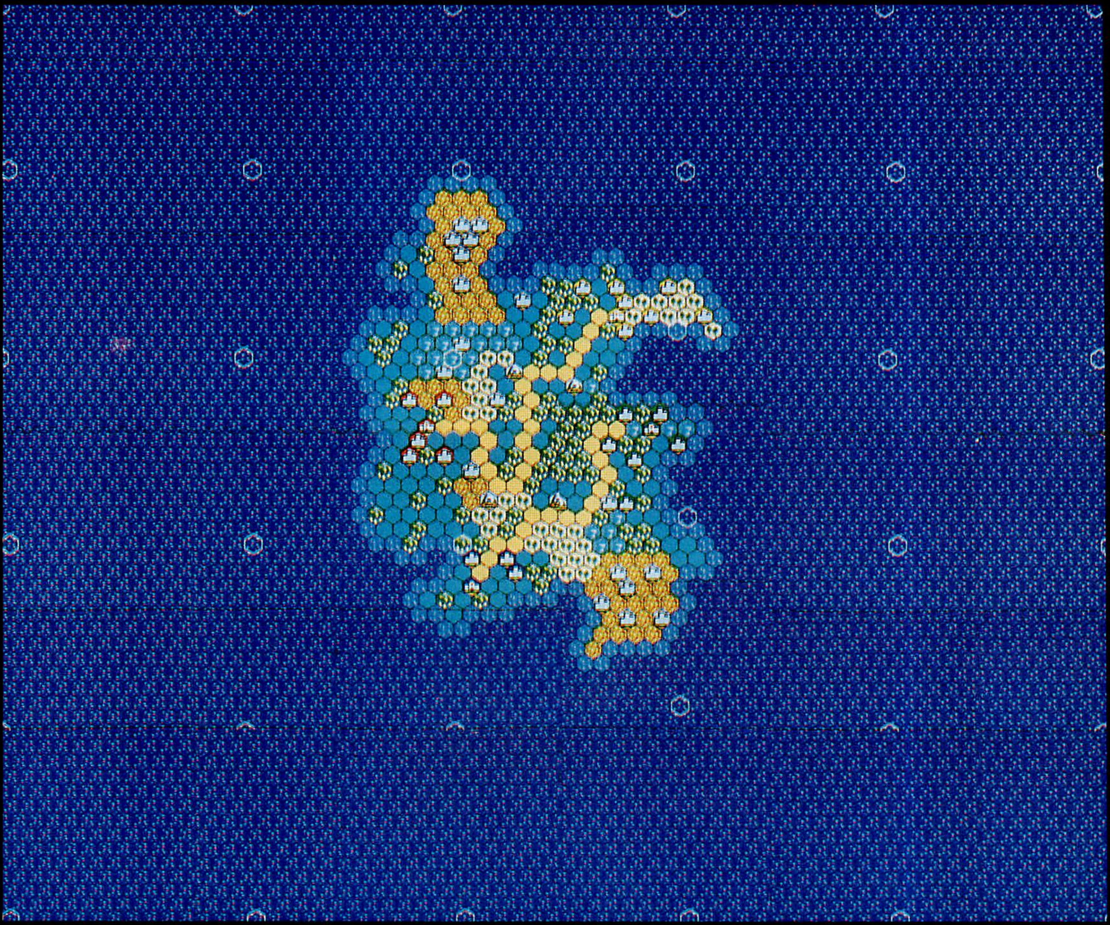
このマップについても各国たいした差はありません。何しろ速攻が第一なので，順番が先にまわってくる青国，赤国，緑国，黄国の順に優利なのですが，最初の都市数は緑国が一番多いので，少なくとも他の三国は同等でしょう。悲惨なのは黄国です。首都近くの地形についても，黄国にはまわりに何にもないので守ることすら困難です。

どの国についても，とにかく絶え間なくユニットを生産し，他の一国に焦点を絞り，集中的に攻めるしかないようです。一つの国を占領すれば，入る軍事費は他国の倍になるので，かなり楽になります。何にしてもスピード第一ですよ。



LAKE ISLAND

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	7	2	61	28
		赤	7	2		
		緑	7	2		
		黄	7	2		
マップの概観	途中でくびれた大きな湖があるので，陸上ユニットの移動はかなり制限されるでしょう。さらに橋が交通路の交差する所には，都市や森があるので重要な防御地点となり得ます。基本的に，ある一国へ進入するための陸上ルートは一本で，多くて二本程度しかないので，おのずから戦線が形成される場所が決まってきます。中立都市数・中立空港数共にかなりの数があるので，航空ユニットも好きなだけ戦線に投入することができます。					
青国の場合	黄国への入口への細い通路・湖を横断する橋，この二か所で戦線を形成します。黄国の所では，さらに西の島を占領しておくと後々楽になります。主力は首都から東進させ赤国占領を目指します。湖の北部にある島の二空港から，攻撃機を飛ばして支援をすれば楽になると思います。赤国を制圧したら，その時使った部隊をそのまま南下させ，緑国へ向かった方が，先に黄国を落とすよりは楽なはずです。					
赤国の場合	湖の中央部の橋の両端，西部山岳部の東側の交差点，この二か所は絶対に取っておきたいところです。ここさえ取れば経済は安定します。そうしたら次は一番近い青国へ進撃してもいいのですが，山を越えるのが一苦労なので，地形的に制圧し易い緑国を先にしたほうがよさそうです。その際，東側の島を占領し，そこから航空機を飛ばせば楽でしょう。					
緑国の場合	湖の中央の橋を占領しておけば，赤・青軍両方とも防げると思います。そのうちに全勢力を西へ向けて黄国制圧に努めます。湖南側の小島などの空港を占領しておいて，そこからひっきりなしに攻撃機を飛ばし，支援させます。黄国付近には，たいした地形もないのですぐに占領できることでしょう。あとはやりたい放題です。					
黄国の場合	北へは小数の部隊をさし向け，手前の山岳とその西側の島を制圧してひたすら青軍の進撃を防ぎます。その一方で平地をひたすら東へ進み，緑国占領を目標に攻めます。緑国を占領したらそのまま北進，途中で湖の橋にて防御部隊を残して，後は赤国へ向けてひたすら進むのみです。					



Many Cities

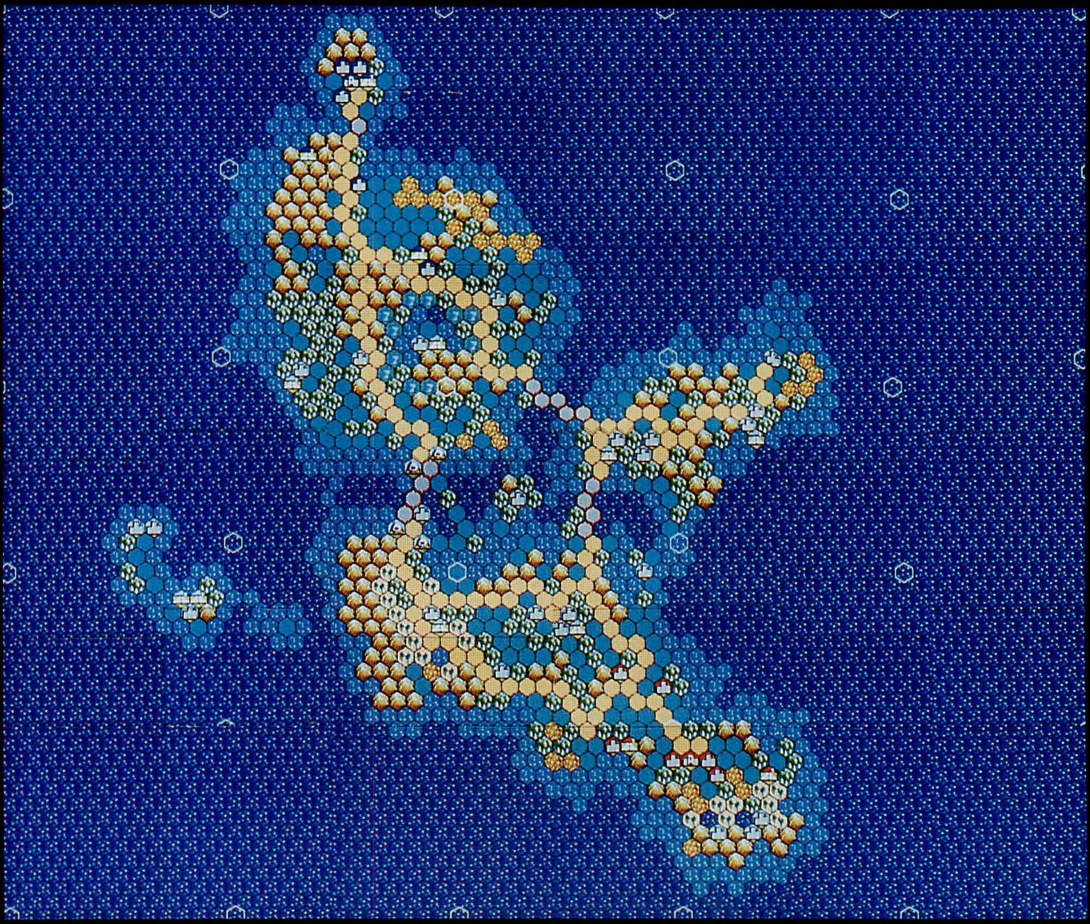
DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	0	18	0
		赤	6	0		
		緑	7	0		
		黄	9	0		

マップの概観

マップ名から，目が点になるほど都市があると思った人は残念でした。大きさからすれば多いほうですが，無茶苦茶あるというわけでもありません。空港が一つもないので，このマップでは陸上ユニットしか生産できません。そのため，戦車が一番強く，また対空車両は無用になります。北部と南部に一つずつある荒地地帯には，多くの中立都市があり，ここをめぐって大戦車戦が展開されることでしょう。

各国の傾向と対策

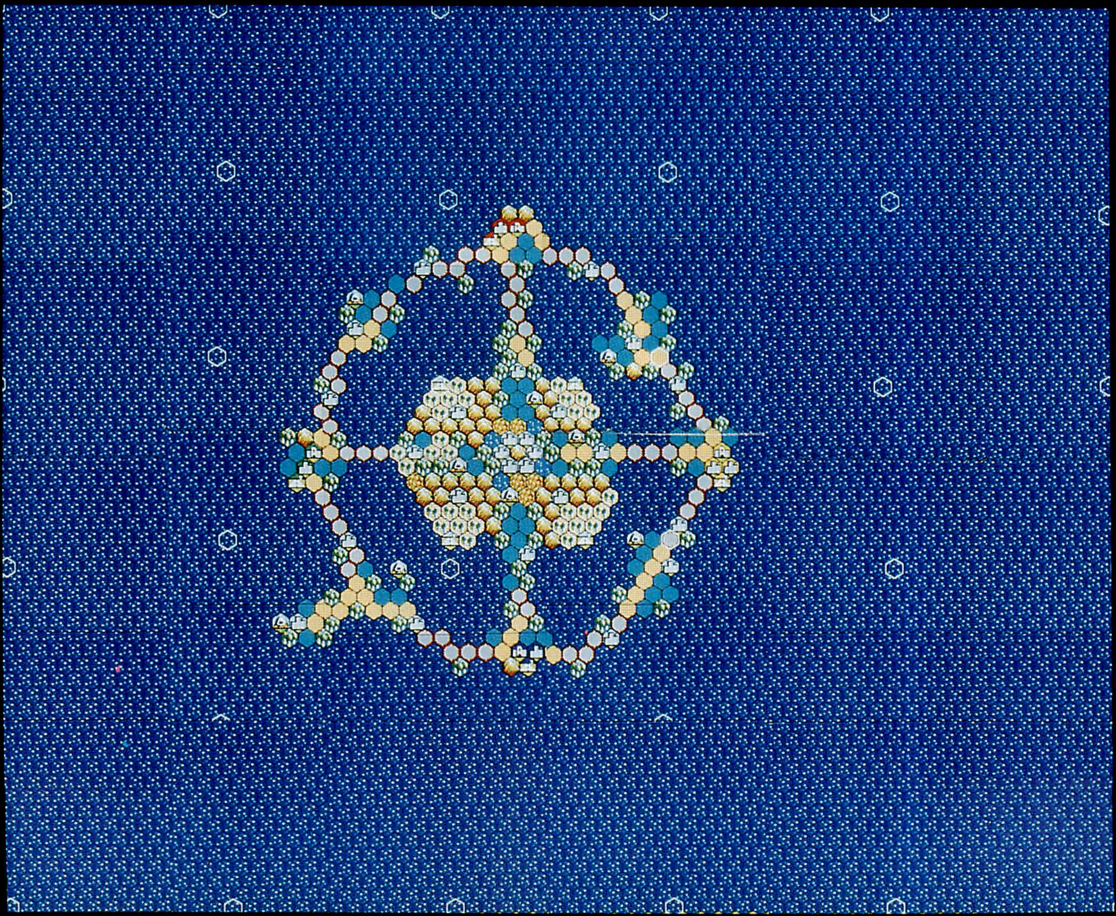
こういう変化の少ない，規模の小さなマップでは，各国がとるべき戦略はほとんど同じになるのが実情なのです。首都間の距離はそれほどなく，陸上兵器しか生産できないので，いかに多くの強力戦車を戦線に投入し，どれだけ早く南北の中立都市群を占領するか，この二点が最大のポイントになります。あと一つ挙げるとすれば，地形効果を有効に使うことでしょう。どの国にしても，最初は首都から5～6ヘックスほどの所で，地形を巧みに使った切れ目のない戦線を張って他軍の侵入を防ぎ，その一方で自国に近いほうの中立都市群の制圧にいそしみます。その後は，ひたすら経済力にものをいわせて主力戦車を生産し，他国へ進出するだけですが，戦車対戦車の戦闘は，一回では敵ユニットを壊滅させるのは困難なので，敵を包囲し1ターンのうちに複数回攻撃しなければならないことでしょう。兵員も，歩かせた方が良い気もします。



By Force.

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	2か国	青	6	3	24	8
		赤	7	2		

マップの概観	南北の大きな島と，その中央付近に東西に配置される小島達。山，森，荒地と代表的な地形は全て備わっています。都市数・空港数もバランスがとれていて，その置かれ方も巧妙であり，プレイバランスが極めて良いとってもブラボーなマップです(あー疲れた)。敵国へ攻め込むためには東西どちらかの橋を渡らねばならないのですが，西の橋は要塞が四つもあり，通過しにくいのに対して，東の橋は比較的渡りやすくかつ途中に中立都市が相当数ある島を通るのでこの橋をいかに攻め取るかが重要になってきます。
青国の場合	自分のいる島の中立都市は，後でもゆっくりと占領できるので，1ターン目に歩兵を生産し歩かせながら占領させましょう。ただし，中央の川に囲まれた空港は別。ここから航空機を飛ばして航空支援を行います。西側の橋は，渡るのが大変なので守りに徹し，主力は東側に向けるのです。早目に入口の三都市と一空港を抑えれば，北上してくる赤軍にも対抗できることでしょう。ある程度ユニット数がそろったら，一気に橋を渡り南下します。自国同様，赤国も首都付近の都市が多く，なかなか戦力は衰えないのでそばの都市を占領し，少しずつ（補充しながら）南下していくのがいいでしょう。
赤国の場合	基本的には青軍と同じ事をやればいいのですが，少し変わった手段も考えてみましょう。早いうちに輸送ヘリと重歩兵のペアを何組も生産し，青軍が橋にくる前に両橋の出口付近を制圧してしまうのです。重歩兵が耐えている間に，主力部隊を橋出口まで移動できるかが鍵となりますが，成功すればかなり早くゲームを終わらせる事ができるでしょう。要所の奇襲的占領と，主力部隊到着までそこを守り通す，これが空挺部隊本来の目的なのです。



CROSS WARS

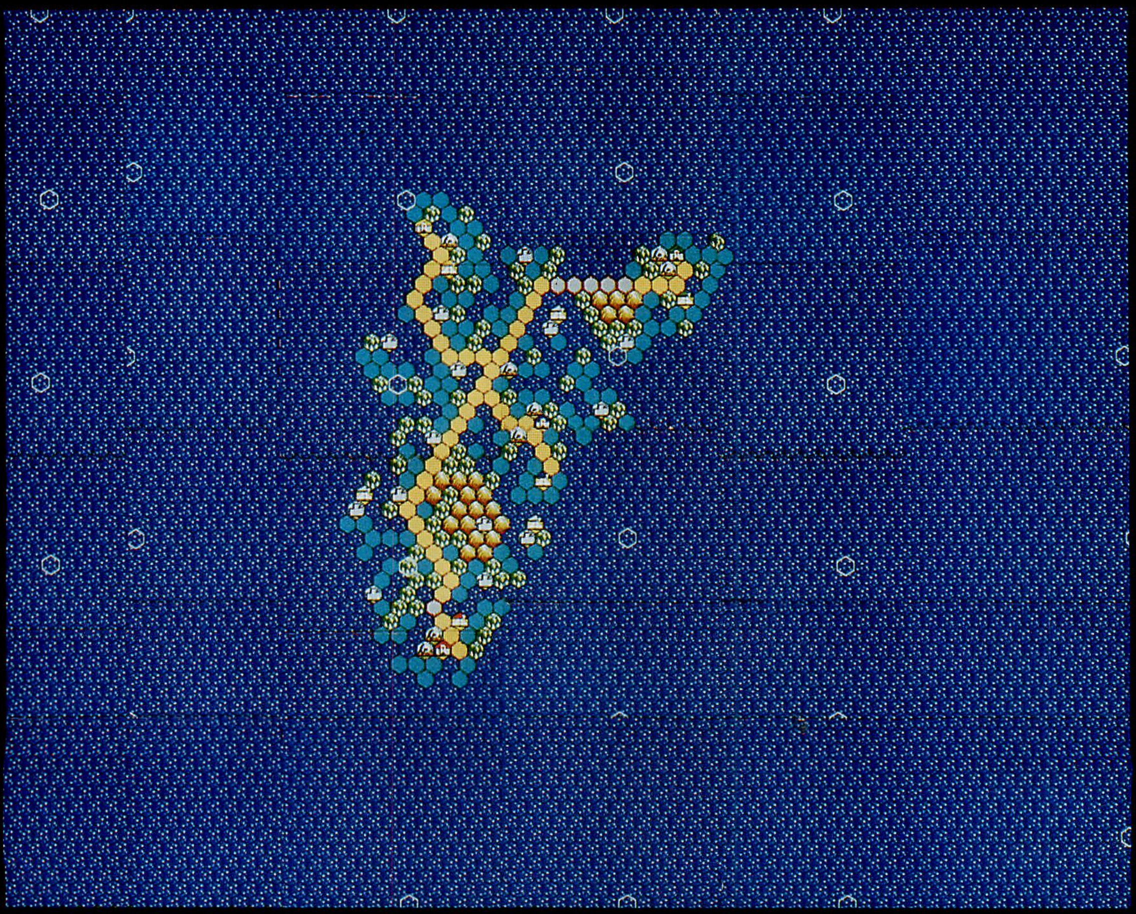
DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	2	10	26	4
		赤	2	3		
		緑	2	3		
		黄	3	6		

マップの概観

ほとんど線対称の幾何学的な形をしたマップです。首都付近の中立都市が少ないので，自国発展のためにも是非，中立都市が山のようにある中央の島を手に入れたいところです。しかし，相当複雑な地形であるがゆえに，完全制圧にはかなりの時間がかかります。各首都間の距離も，中央島までの位置もほとんど同じなので，相当の乱戦が予想されます。

各国の傾向と対策

できるだけ早く中央島へ兵力を差し向けること，敵軍の侵入を防ぐこと，つまり何はともあれ中央の島を取ることが大事なのです。島と敵国との交通路については，入口を押さえることで侵入を防げます。第一波は見逃がしても，増援を入れさせなければいいのです。これで少なくとも一か国のユニットは防げます。早期に中立都市を（特に中央部の六つ）を取り，軍事費の続く限りユニットを生産し中央島へ送り続けます。この島さえ制圧できれば，あとはどの国から落としていっても大丈夫。一つ注意しなければいけないのは，あまり中央島に戦力を割き過ぎると，両脇から敵軍が攻めてきて，対抗手段もとれずに負けてしまう事があり得ることです。戦車の一，二台で充分守れるのですから，あまりケチらずに……。



Who is Winner?

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	1	1	14	3
		赤	1	1		
		緑	1	1		
		黄	1	1		

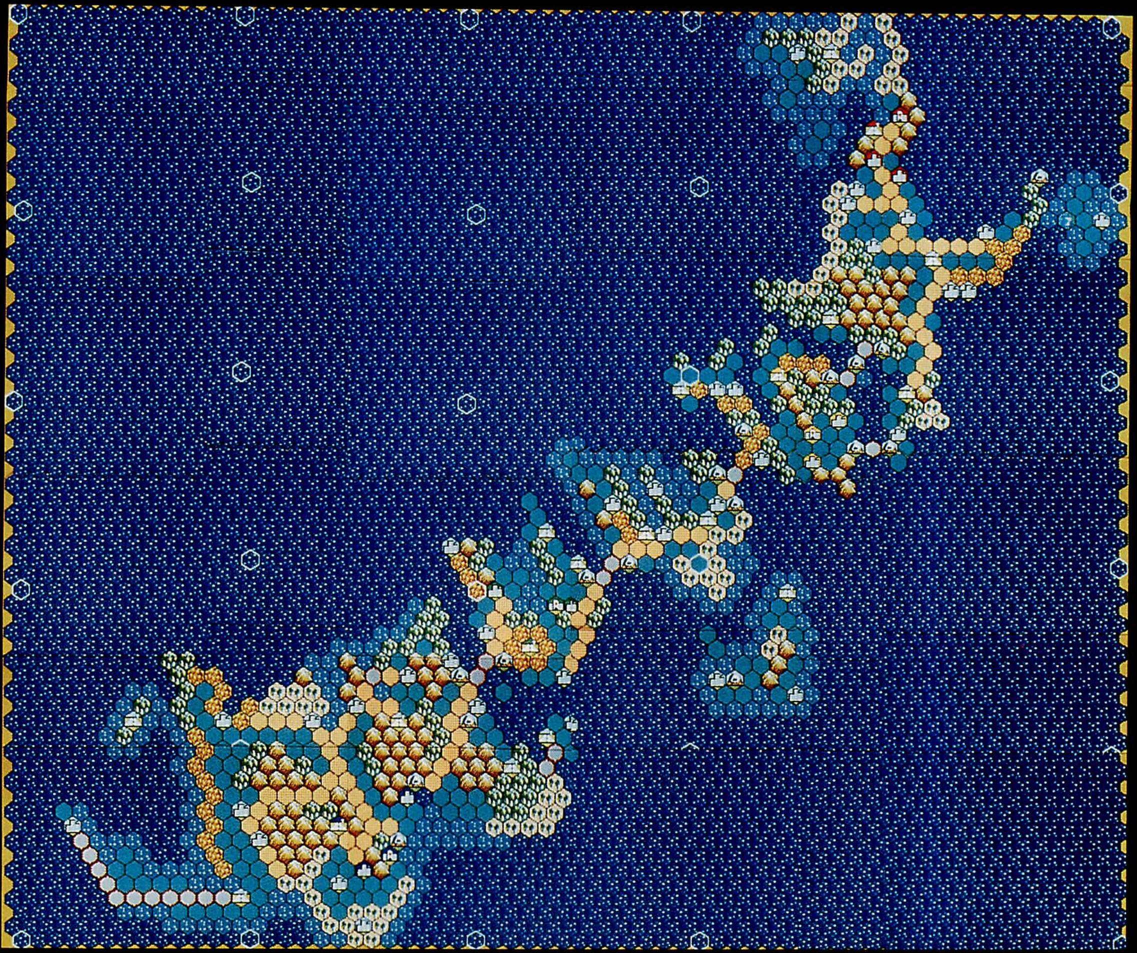
マップの概観　「誰が勝利者か？」という事ですが，名前の割には小さい(？)マップです。一見してわかると思いますが，まるで沈没寸前の日本列島か，虫食いだらけのＹシャツのごとく，島のあちこちに海がくい込んでいるので(それにしてもとんでもない例え)，陸上ユニットの移動にはかなり気を使うだろうと思います。面積の割に中立都市数が多く，山や森の量もあるので，かなりの混戦が予想されます。時間をあまりかけたくない人向けのマップです。

青国の場合　だいたい島の中央にいたるので，両側から攻められと思います。北には二か国，南には一か国の敵国がいるので，北は首都より３ヘックス北西の要塞とその西側の都市で守り，緑軍と黄軍の侵入を防ぎます。赤国への道程は，距離も少々あり地形も険しいのですが，その分多くの都市が手に入るので，最初にたたくのがお得なのですよ。

赤国の場合　首都の側には要塞が二つもあるので，万一ここまで敵が攻めて来ても，守りは大丈夫でしょう。南端にいるので話は簡単。都市を取りつつ北上し，敵国を制圧していくだけです。青国を制圧する際には，その南側の小島を占領しておき，そこからひっきりなしに航空機を飛ばすと楽でしょう。

緑国の場合　この国も赤国同様防御は楽です。青国の輸送ヘリによる空挺作戦が予想されるので，自国の島の南側の森の中に，重歩兵をいくつか配置しておくといいでしょう。陸続きに行けば，最初に黄国，次に青国と進んでいくべきです。島の出口の小島の空港を占領しておけば，青国，黄国両方に爆撃を行えます。

黄国の場合　青国の説明にあった都市と要塞を，南から進んでくる敵軍を抑えるのに使います。邪魔な緑国を先に落とし，占領地域の維持のために重歩兵を残し，あとは南下を続けます。移動には気をつけないと，ハマってしまうこともあるので注意しましょう。



5 Islands

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	1	34	15
		赤	3	1		
		緑	3	1		
		黄	3	1		

マップの概観

九州の長崎県，五島列島をもとにして作られたマップです。実際の五島列島には橋はありませんが，このマップでは橋で全ての島を結んで，陸上ユニットも移動させることができます。しかし地形が相当厳しく，どちらにせよ移動は苦労するに違いありません。中立都市数も多いので，航空ユニットを多用したいところです。一直線上に首都が配置されているのですぐに部隊がやって来るため，中央に位置している二か国は大変ですよ。

青国の場合

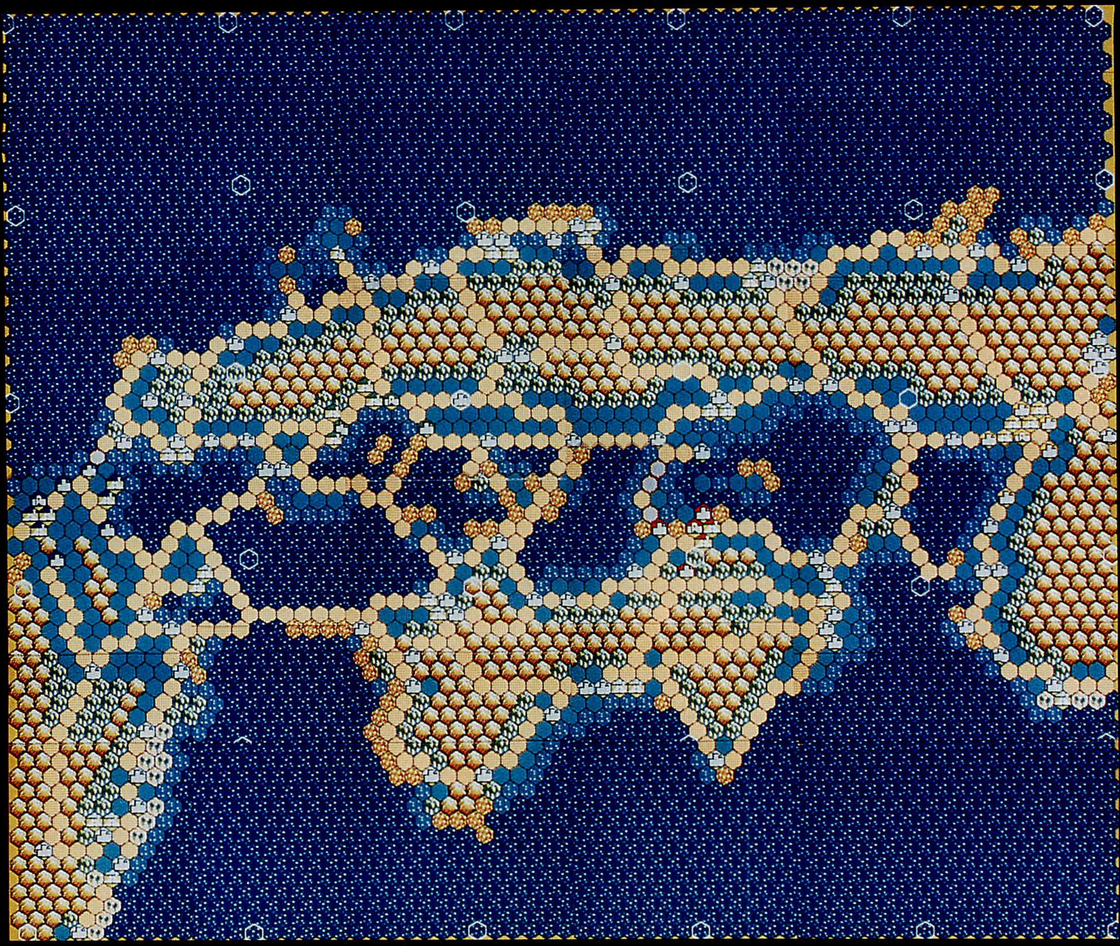
島の南にあるため，進攻ルートが一方で済むので，地理的には有理です。歩兵を1～2ユニット生産し，島の西側の中立都市を占領して軍事費を少しでも稼ぎます。あとはごくごく自然に北進するだけでOKです。マップそのものの面積が少なく，各々の橋の入口には要塞があり森も多いので，マップ上はユニットがうじゃうじゃ置かれることでしょう。積極的に攻撃機や攻撃ヘリを使いたいところです。赤国への進行は，輸送ヘリによる空挺作戦を行い，経済力を弱めてしまいましょう。

赤国の場合

この国も地理的には非常に有理です。自分のいる島の中立都市を完全に確保するために，輸送ヘリで運んだ重歩兵を島の出口の三要塞に降ろして，フタをしてしまいましょう。そして力がついたら，攻撃ヘリを多用して一気に黄国を攻めます。黄国首都は，橋のすぐそばなのであっさり落ちることでしょう。

緑・黄国の場合

両国ともきつい位置にいます。少なくとも二か国，ひょっとすると三か国に攻めわれてしまうのです。どちらの国にしても，両端の国(緑国なら青軍，黄国なら赤軍)に対しては橋や要塞を使い，島の岸には対空車両を置き，自国の島への侵入を防ぎます。軍事費を稼ぐためには，中央の島へ攻め入るしかないのですが，これは相手国との競争です。競争に勝ったら，戦力を補充して端の国を攻め，後方の憂いを断つのです。



SETONAIKAI S88

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	5	82	23
		赤	4	2		
		緑	3	4		
		黄	6	4		

マップの概観

自分の知っている地域のマップでゲームを行えば面白さは倍増します。そういう意味からも，このマップは大阪より西，福岡より東に住んでいる人にとっては堪えられないものがあるでしょう。それ以外の人も，瀬戸大橋の開通などで，なにかと情報が耳に入った地域でしょう。現実以上にあちこちに橋がかけてあり，陸上ユニットの移動はさほど困難ではありません。都市数・空港数共にもったいないほど数多くあり，ユニットの生産には困ることありません。じゃんじゃん高価なものを造りましょう。但し，山岳によって進攻ルートが多少制限されるので，主な進攻ルートをどこにするかで色々な作戦がとれます。

青国の場合

一番有利なのが，福岡に首都をかまえる青国です。歩兵を1ユニット生産し，徒歩で南下させて軍事費稼ぎにあたらせます。攻勢路は，佐田岬半島と徳山方面の二本に絞り，最初は緑国制圧に力を注ぎ，四国方面には松山にのちのちのための橋頭堡を作っておきます。緑国が勢力を広げる前に，素早く侵入すれば楽に倒せます。次に，松山の橋頭堡と，二本の四国ー九州を結ぶ橋から赤国へ攻めて，一気にたたきつぶします。土佐などの地域は，占領するだけ無駄ですので，さっさと黄国を攻めにいきましょう。

赤国の場合

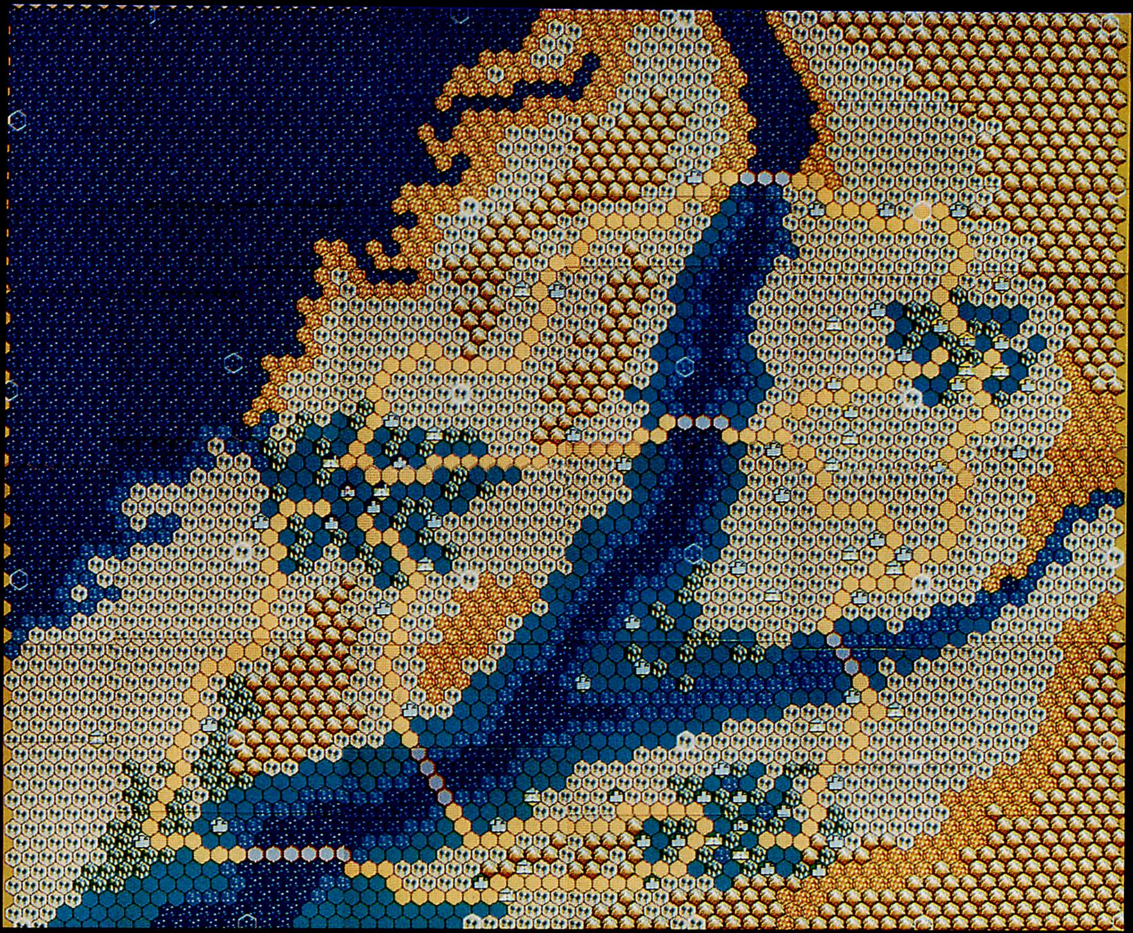
自国だけが四国にいるのを活かさない手はありません。すべての橋を制圧し（無理かな？），敵軍の四国上陸を防ぎます。完全に四国を自分のものにして力をつけたら，首都に近くかつ占領後も安心できる黄国を先に占領します。あとは少しずつ西進していくべきです。

緑国の場合

四国西部と中国西部の完全制圧を目指して部隊を進め，都市や空港を占領していきます。制圧して軍事費をためたら，敵国を一つでも少なくするために青国へ攻め込みます。これが一番安全かつ確実な方法です。これさえ成功すれば，もうあとは楽です。

黄国の場合

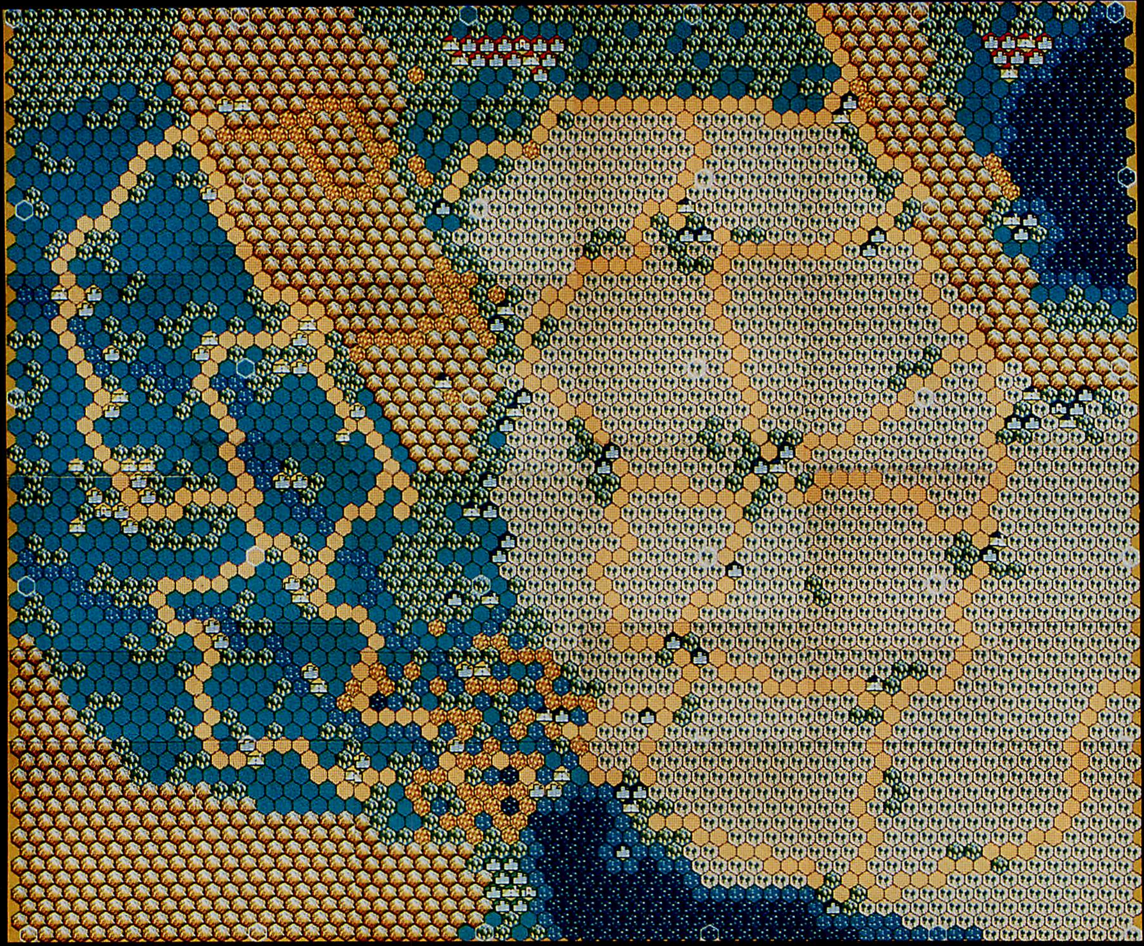
青国と同じように，四国の先端に橋頭堡を確保し，主力が中国瀬戸内海側を進むのは同じですが，岡山から南下して初めに赤国を占領してしまいます。赤国さえ落とせば，あとはゆっくりと緑国へ攻め込みます。



Red River

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	4	2	32	15
		緑	11	2		
		黄	9	2		

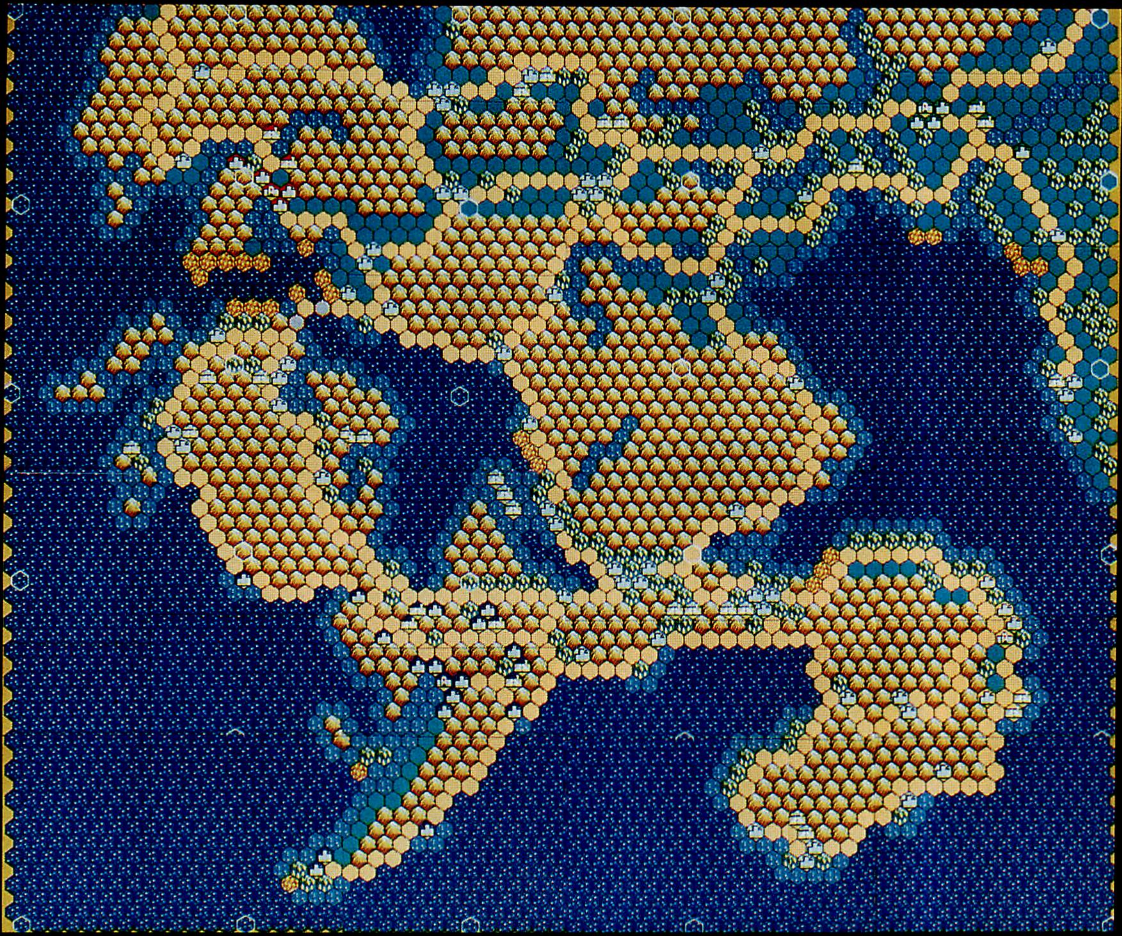
マップの概観	マップのほとんどが砂漠地帯で，陸上ユニットは道路沿いに移動しないと燃料切れ部隊が続出するでしょうから，道路，特に川を渡るものや複数の道路が交わる場所がポイントになってきます。渡河をしないことには，他国へ行くことはできないので，橋をめぐって激戦が繰り広げられ，川は兵士の血で赤く染まる……マップ名「Red River」は，多分ここから付けられたものでしょう。あまり気分のいいものではありませんが。
青国の場合	最初は黄国を相手にする事を頭に入れます。周囲の中立都市や空港を占領して，ある程度軍事費が稼げたら，自島(?)と緑国とを結ぶ橋をふさぎに，部隊を派遣します。輸送ヘリによる上陸もあり得るので，対空車両も送った方が良いでしょう。黄国の西側には，多くの空港があるので素早くここを占領し，ここから攻撃機を飛ばして占領の手助けをします。また緑国制圧についても航空ユニットはどんどん活躍させるべきです。
緑国の場合	ここも初めに一国を相手にするという意味で，黄国へ攻める準備をします。青国とは初め，できるだけ戦闘をしないよう西の川に沿って防衛線を張ります。首都から近いので，すぐに形成できるでしょう。黄国との間には，橋さえ越えれば砂漠と道以外，邪魔になるものが何もないのですから，ただひたすら“前進あるのみ”です。青軍もちょっかいを出してくるでしょうが，相手は黄軍だという事を忘れずに攻撃しましょう。
黄国の場合	青国とは，後で一戦交えることにして，川沿いに防衛線を張るのみにします。緑国との境である川は，一部の戦闘車両も通過できるので，全力でユニット達を南下させて，黄国の勢力範囲を広げ，そして緑国を落とします。その後，南と東の二方向から青国へ攻めるのです。



Iran vs Iraq

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	35	15	0	0
		赤	17	5		
		緑	8	1		
		黄	28	17		

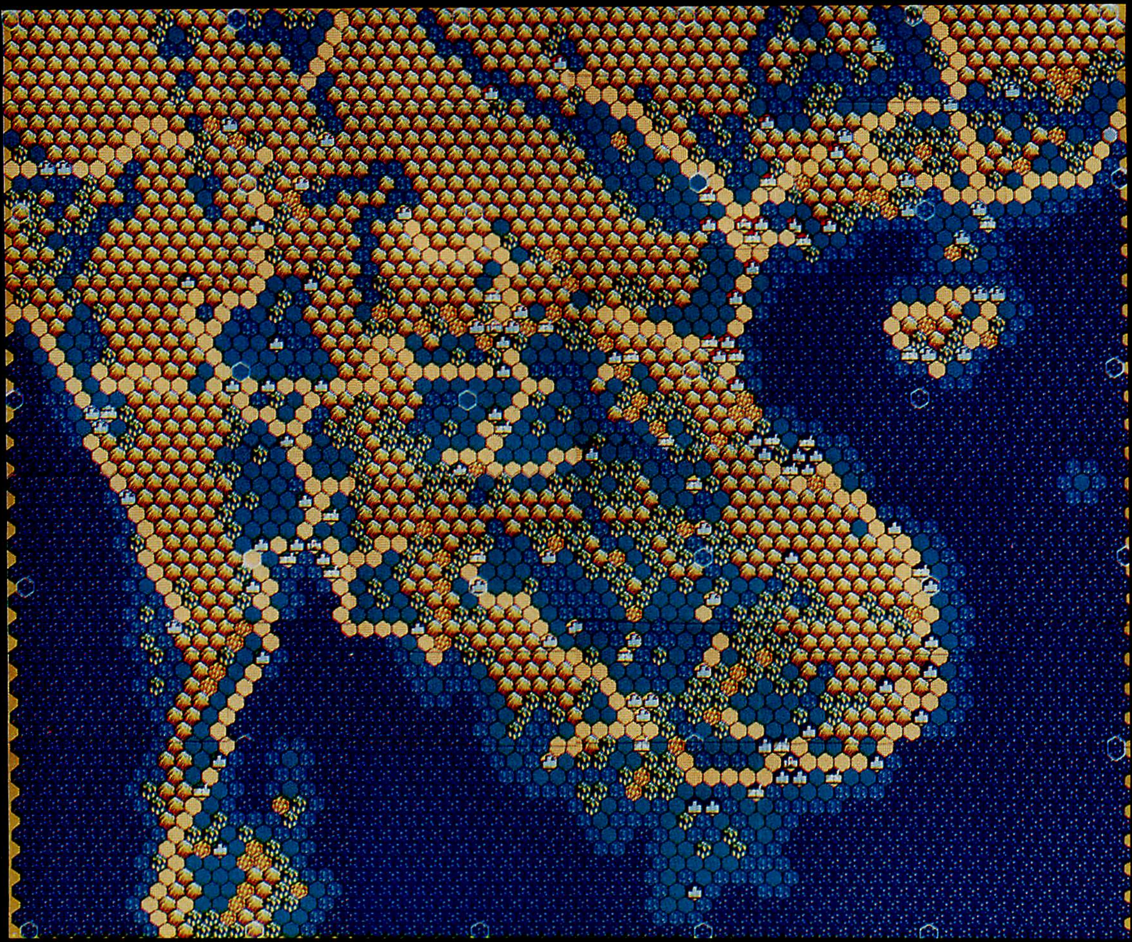
マップの概観	実際のイラン・イラク戦争は，国連のおかげで停戦となったわけですが，もしこのまま戦争が続き，業を煮やしたソ連とアメリカが，それぞれ北と南から正義の名のもとに攻めてきたら……という設定でしょう。青国と黄国にはそれぞれイラン，イラクの，赤国にはソビエト，そして緑国にはアメリカ2（海兵隊）の生産タイプにしてプレイするとより楽しめます。中立都市が一つもないので，敵国の都市を占領しなければ，自分の国の勢力をのばせないのです。また，道路網は一応整備されていますが，それ以外の地形の移動コストが結構かかるので，交差点を押さえることが重要になってきます。
青国の場合	初期段階での自国都市は多いのですが，広い面積の上に点在しているので，初めから全てを守るのは不可能です。カスピ海西の赤国都市群に，輸送ヘリで歩兵を降ろし，赤国経済を圧迫し，邪魔な赤国を一気にたたきつぶします。早いうちにこれをやらないと，自分の国は虫食いになってしまうのです。赤国を占領したら，川と山岳で戦線を張れるよう努力し，緑国へ主力を向けて占領するのです。
赤国の場合	カスピ海西の自国都市群は，多分あきらめざるをえないでしょう。そんなことよりも，一部の部隊を南下させて青国の都市をせこせこ取ります。そしてそれと同時に素早く青国になだれ込むべきです。カスピ海側にある，例の都市群の空港を奪回するなりしてそこから航空ユニットを飛ばして支援にあたらせれば，そう難しいことではありません。あとはだいたい青国と同じです。
緑国の場合	首都のまわりには森と山，おまけに荒地や湿地まであり，陸上ユニットを生産しても，戦線に展開させるまで相当な時間がかかるので，計画的にユニットを生産しなければなりません。やはり最初には，部隊を西進させて黄国を攻め，経済力をつけるべきでしょう。それから南北に長い戦線を張ってゆっくりと東に向かいます。
黄国の場合	何の心配もいりません。平原沿いに，ゆっくりと大部隊を東に向けていくだけでいいのです。北部の山岳部では，中の空港を占領して，そこに戦闘機を待機させておけば，空挺作戦も恐くありません。



NAGASAKI STORY

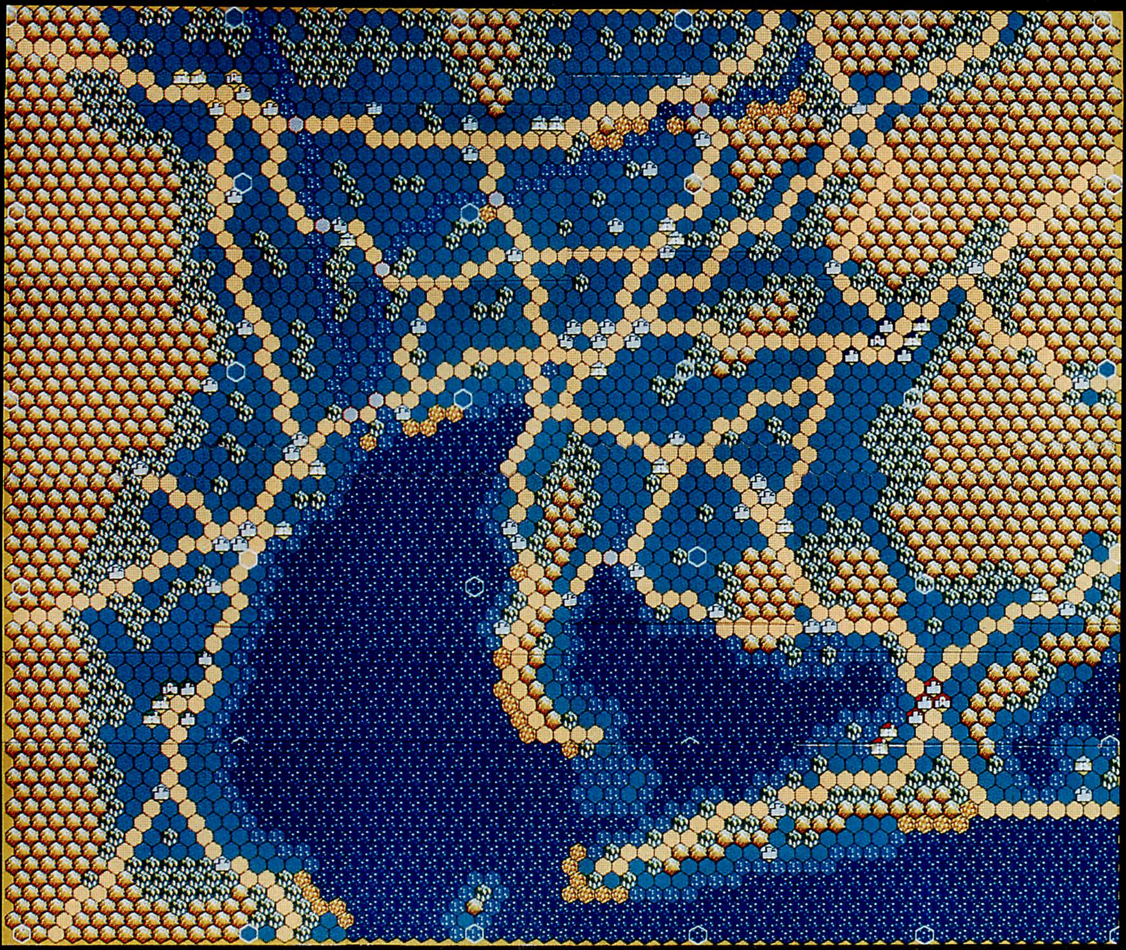
DATA	参加国		所要都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	17	5	57	21
		赤	5	2		
		緑	5	2		
		黄	5	2		

マップの概観	長崎県をメインに，筑紫平野までが入った九州の一エリアのマップです。平野部分はともかく，他のほとんどの部分が山岳で，平地は所々にしかなく，道路も大部分が海岸線に沿って通っています。道路沿いの陸上ユニットの進撃には時間がかかるでしょうし，道が狭いためすぐにストップしてしまうかもしれません。そこで，幸いにも中立都市や空港も多いことですので，多量の空港ユニットを生産し支援にあたらせたいものです。
青国の場合	長崎に首都を置いている青国は，軍事費の面からは心配いらないでしょう。すぐ東の中立都市群を取っていけばいいのですから。赤国も緑国も，かなり北の方にあるため，初めにこれらの国を攻めようとするとハマります。やはり黄国を第一の敵と見るべきです。黄国首都への進攻ルートは，北・中央・南の三通りありますが，戦闘車両は主に北から攻めて，航空ユニットは南ルートの途中にある二空港をうまく使うといいでしょう。黄国を落とした直後なら，緑国を次にたたくべきです。赤国へは最後にしましょう。
赤国の場合	佐世保には赤国首都があります。南の半島の北半分の中立都市を取り，ここと大村湾沿いの道路を押さえて，青国の進入を防ぐと共に経済力をつけます。同時においしい地域である赤国－緑国間の平野へ軍事費稼ぎに直行。もちろん緑軍とぶつかるでしょうから，いっそうのこと緑国へ攻め込んでしまいます。この国さえ制圧すれば沿岸沿いに南下して，その時点で兵力の少なそうな国を落としにかかるのみ。
緑国の場合	佐賀が首都の緑国はとっても貧乏。貧乏から抜け出すためには，是非とも西へ進みたいところです。南からくる青軍や黄軍に気を付けながらひたすら西へ。そして赤国を落とします。あとはもうやりたい放題でしょう。黄国制圧を先にするのなら，早めに東端中ほどの三都市と一空港は取っておくべきです。
黄国の場合	島原が首都の黄国は，少し苦しい立場にいます。強大な青国を最初に相手にせねばならないのですから。とにかく，一刻も早く西の中立都市を取って，青軍に対抗できるだけの力をつけること。それから全てが始まるのです。絶え間なく攻撃を続けていれば，どうにかなるかもしれません。



VIETNAM Wars

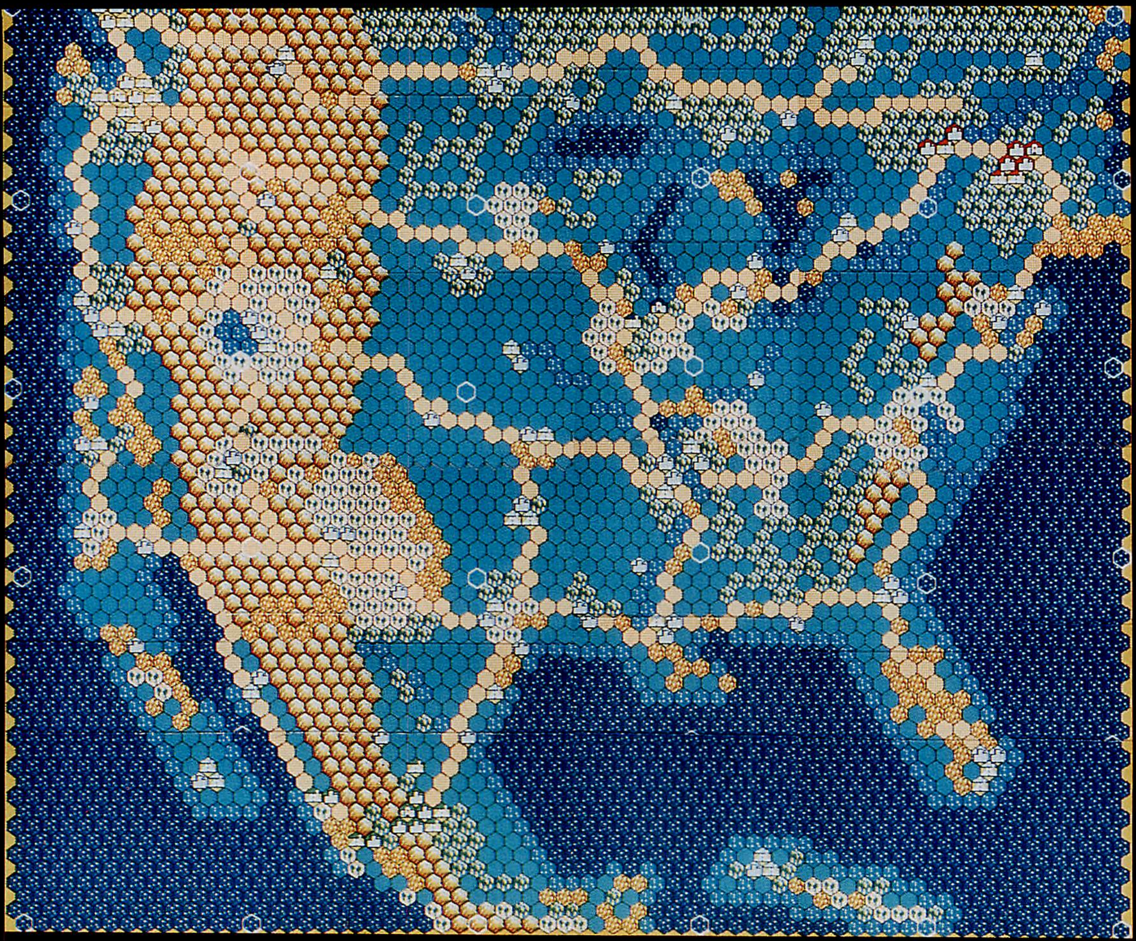
DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	21	7	19	3
		赤	14	6		
		緑	24	5		
		黄	19	8		
マップの概要	大国アメリカが，初めて敗北を味わったベトナム戦争。その戦場である東南アジアのマップです。生産タイプには，ベトナムや60年代のアメリカ軍のものがあるので，それをそれぞれ赤国，青国にあてるべきでしょう。道路はあるものの，あちこちで荒地などで寸断されているため，陸上ユニットは移動も遅く，補給も切れ易くなるでしょう。攻撃機や攻撃へりを少し多めに生産したほうがいいかもしれません。中立都市が結構あり，初期保有都市数も多いので，軍事費についでは特に問題はないと思います。					
青国の場合	青国側の平野には，黄国の都市が占領されるのを待っています。これらの都市を取り，山脈に沿った防衛線をとりあえず引きます。赤国に対しては，海岸沿いの自国都市群付近で守るのは当然です。ある程度力がついたら，一番近くにいる緑国を攻めるべきでしょう。その後は部隊をそのまま北東に向かわせ，増援部隊と力を合わせて黄国を落とすのです。					
赤国の場合	すぐそばの黄国が，大変な邪魔になるので，早いうちにつぶさねばなりません。海岸線には，できれば青国都市群まで進出してそこで守りを固め，主力は黄国へ向かわせます。黄国が落ちたら，平原の上をひたすら南下し，そのまま青国本土へ突進。このとき，途中で空港を占領しておき，そこから航空支援をさせると良いでしょう。青国さえ落とせば緑国はどうにでもなります。					
緑国の場合	都市数は多いのですが，いくつかはすぐに敵軍に占領されてしまいます。奪回に行くよりも，山脈で黄国からの侵入を守り，一気に青国へ攻め込んでしまうべきでしょう。西側の中立都市も取るのは忘れずに，青国の侵入によって弱体化する黄国を先に落とすのも面白いかもしれません。					
黄国の場合	まわりにある目障りな緑国，青国の都市をガバガバ取り，力のついた経済力で赤国をたたくことが第一の目標となります。この過程で，南部の都市を数個失うことになるでしょうが，あきらめましょう。赤国を制圧したら，その勢いで青国を目指します。					



イセワンオペレーション

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	2	51	12
		赤	4	2		
		緑	4	2		
		黄	4	2		

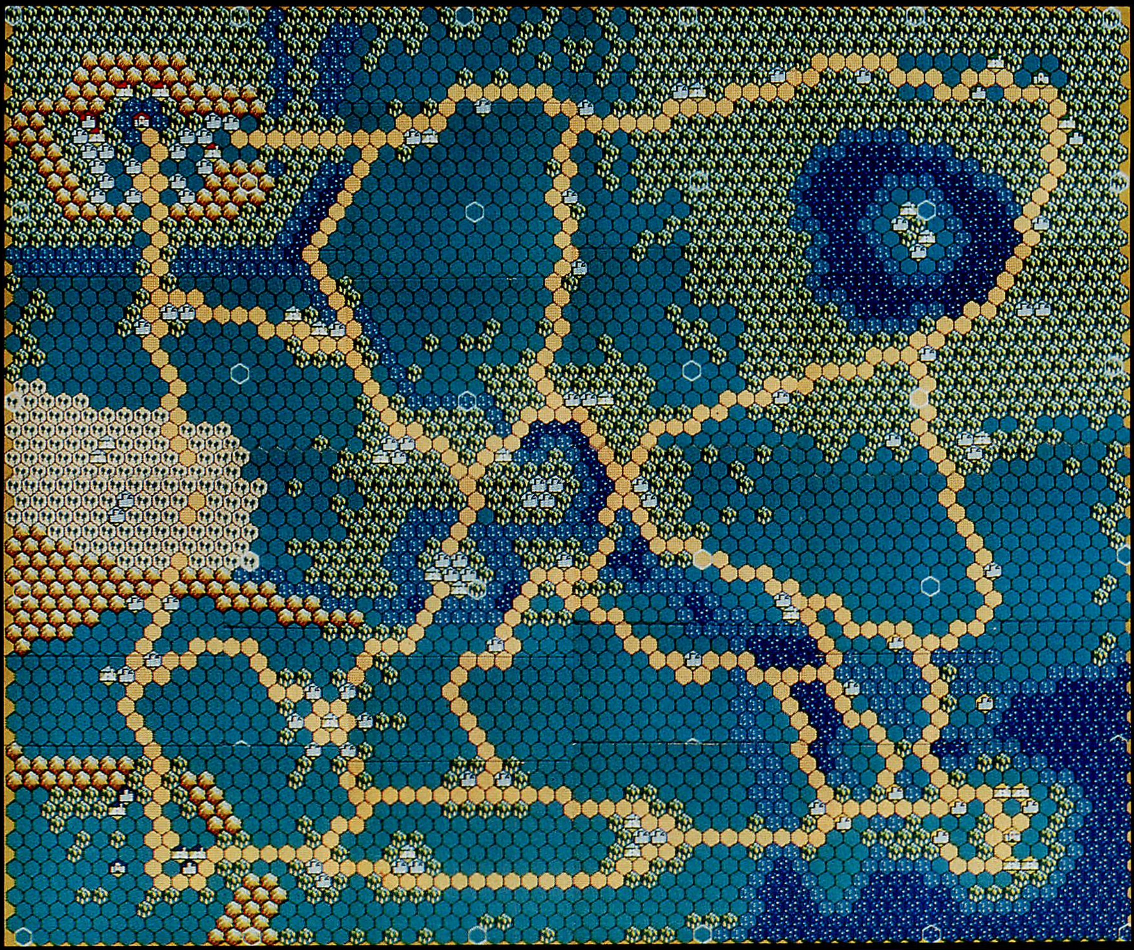
マップの概観	この独特の地形を見ればおわかりのハズ。このマップは，名古屋ー伊勢湾を中心に作られたものです。各国は，それぞれ豊田・豊橋・津・大垣に首都を持ち，一番中立都市の多い濃尾平野に向けて進撃するでしょう。その点では，黄国や青国が多少有利です。地形的には，平地・道路が多く，陸上ユニットの移動は楽にできるでしょう。また，空港もそれなりにあるので，多少は航空機も使えると思います。けれども，やはり攻撃ヘリの方が有効性は高いようです。
青国の場合	最初に黄国を落とすと，残りの2国へ攻める際に非常に面倒な事が起こるので，初めに赤国へ攻めます。濃尾平野の都市群は，名古屋付近で我慢しておくのです。早期に蒲郡へユニットを進めておけば，赤国は勢力を延ばせないのですぐに済みます。その後知多半島に対空車両を置き，黄軍・緑軍の空挺作戦を防ぎつつ，西へ西へと部隊を進ませます。川の橋をめぐって，激しい攻防がるでしょうが，航空戦力をうまく使って下さい。
赤国の場合	渥美半島の中立都市は，歩兵を歩かせて占領させるのは当然ですが，輸送ヘリと重歩兵を大量に生産し，知多半島と自国の北の山脈の先の三中立都市と，一空港を素早く（これがポイント）占領します。この二か所さえキープできれば，力はかなりつくので，その勢いに乗って青国へ攻め込み，これを占領します。次は黄国ですが，濃尾平野の都市を占領しながら，ゆっくりと西へ進めば確実です。
緑国の場合	首都付近への空挺作戦もまずないので，安心して北進できます。西側の北を防衛ラインにして，青軍と戦いつつ黄国を攻めます。途中に空港がないので，空の主役は攻撃ヘリになりますが，(19，15)の空港を取れば，少数なら攻撃機が使えます。黄国を落としても，経済力が確実であるとは言えないので，やはり濃尾平野をどう攻めるかが問題となるのでしょう。少しずつ都市を取りながら，東へ進めばいいのですが……。
黄国の場合	かなり難しい位置にいます。唯一の可能性は，できるだけ早く緑国を落とすこと。この一点につきます。もし，これを成し遂げれば，目の前の霧は晴れ光明が見えてくることでしょう（？）。



After the War

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	1	1	55	34
		赤	6	3		
		緑	7	5		
		黄	7	6		

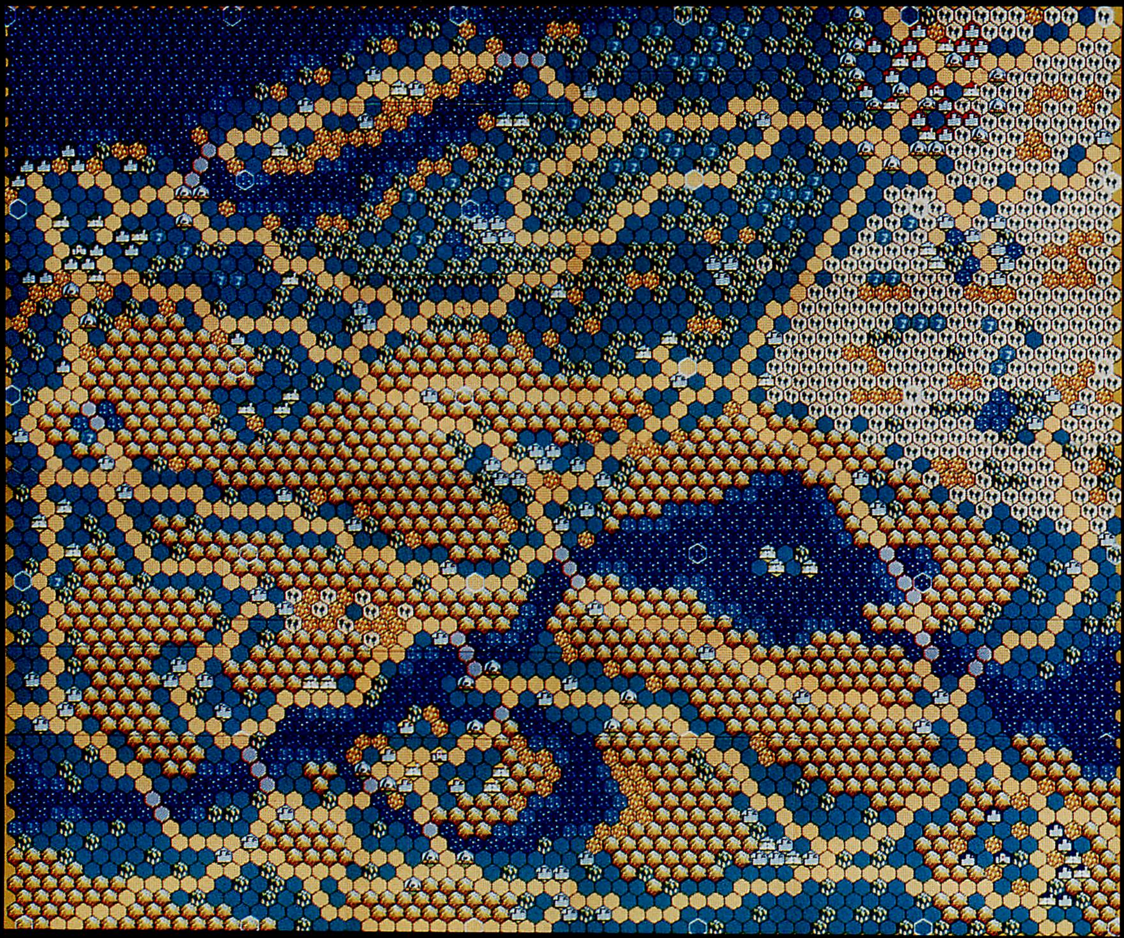
マップの概観	「戦争の後で」…あまり聞きたくない言葉です。舞台は(多分)次期大戦後の北アメリカという設定のようで，今現在の主だった大都市は核攻撃を受けたらしく，大部分が荒地や砂漠に変わっています。道路網も同様で，あちこちが寸断されこれがあのアメリカのマップなのか？という気さえします。しかし，状況が超厳しい青国を除けば，都市数もあるし空港も多いので，戦車なり戦闘機なり好きなユニットが生産できる楽しいマップ，といえるかもしれません。
青国の場合	初期状態の都市は首都のみで，その首都のまわりには，守るときに使えそうな地形すら見当たらない…。泣きたくなる立場にあるのが青国です。一つだけ幸運な事は何かと言えば，初めは赤軍だけを相手にしていればいい，つまり早めに赤国を占領してしまえば，何とかなるかもしれないという事なのです。付辺の中立都市をかたっぱしから占領して，少しでも軍事費を稼ぎ，強めのユニットを赤国に向けます。黄軍，緑軍が中央平原に達するまでに赤国を制圧すれば万々歳でしょう。
赤国の場合	それなりの経済力はありますが，まだまだ不安なので，とりあえず自国の勢力範囲をスペリオル湖西端～ミシシッピー川より東として，そのライン沿いまで戦線を前進させます。もちろんその過程で，中立都市や空港は占領していきますし，邪魔な青国は一撃でひねりつぶしてしまいます。次に緑国攻略へ向かうのですが，ロッキー山脈を横断する道路から，黄軍が進撃してくると厄介なので，各道路に戦車と対空車両などを配備して封鎖すれば，何とかなるでしょう。
緑国の場合	ミシシッピー以西を制圧しつつ，ゆっくりと西海岸沿いに北上していくか，初めから主力を西海岸沿いに突っ走らせるか難しいところです。青国が弱いので早いうちに少なくともミシシッピー川以西の南半分は，早期に制圧しておくべきことには間違いないのですが。
黄国の場合	ロッキー山脈を横断する道路も制圧しながら西海岸をひたすら南下して勢力をつけ，緑国へ向かいこれを落とします。できるだけ早いうちに航空ユニットを生産し支援にあたらせるとよいでしょう。



fortress

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	3	80	2
		赤	2	4		
		緑	3	2		
		黄	8	4		

マップの概観	各国首都が，それぞれ特徴ある地形で作られた自然の要塞内にあり，そこからそれぞれ他国と中央部に向かって道路が延びています。中立都市・空港数もかなりの数があり，はでな戦闘が期待されますが，敵の首都に侵入するためには例の要塞を突破せねばならず，かなりの犠牲がでることでしょう。
青国の場合	青国は，まわりを2ヘックス幅の森と山に囲まれています。北上して赤国を攻めるのは，初めは無理があるので山岳と砂漠の地帯で守り，一部を中央の湖内の島を占領するために，残りは全力で）もちろん途中の中立都市を占領しつつ）黄国へ攻め入ります。攻撃ヘリを多用すれば何とかなるでしょう。黄国の次は，距離的にも緑国に行くしかないでしょう。このとき中央部の島を占領しておけば，最短距離で首都から増援を送れるのです。もちろん緑国そばの湖の中の島を占領し，その空港を使った方が楽でしょう。
赤国の場合	首都付近は，森・山・川とありとあらゆる地形によって守られ，その中には数多くの中立都市もあるため，そこを占領するだけでもかなりの経済力がつきます。砂漠地帯を進むのは少々面倒ですが，金に物をいわせて高価な航空ユニットを生産して支援させれば，楽に南下して青国は落とせるでしょう。同時に少しずつ部隊を東に向かわせ，緑国へも橋頭堡を作るくらいのことはできるはずです。とにかく相手国が力をつけないうちに，たたくことが重要なのです。
緑国の場合	森と湖で守られているものの，かえって邪魔な部分もあり行動を起こしにくくなっています。早いうちに森を突破して中央部の中立都市群へ向かうこと。そして力がついてきたら，一気に黄国をつぶしてしまいましょう。
黄国の場合	緑軍には森の所で守り，赤軍に対しては中央の湖の手前の守り，攻勢路は西にとるべきです。青国への経路には，中立都市もたくさんあるので一石二鳥です。青国の山脈要塞を抜けるのは大変ですが，攻撃ヘリなどで敵部隊を壊滅させ，そこに部隊が侵入する方法を取れば，なんとかなるでしょう。



Route to SW

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	7	3	81	20
		赤	16	5		
		緑	16	8		
		黄	5	3		

マップの概観

右の中央部に池があり，その池から流れる川とそのまわりにある山々，バツ印のように山岳を横切る道路，東側に展開する砂漠地帯が，大きなアクセントをつけています。川を渡るための橋には，必ずといっていいほど要塞が出入口をかためており，敵軍がいる場合にはかなり大変でしょうね。そのほかには，平地にも森が数多くあり，陸上ユニットの行動に支障が出ることもあるでしょう。ところでタイトル名の「SW」って南西のことなんでしょうか？それともスイッチのこと？

青国の場合

一番近い敵国は黄国ですし，自国勢力広大のためにもここへ攻め込むべきでしょう。赤軍に対しては砂漠の手前で守り，主力は黄国へ向けるべきです。黄国を占領したら，戦線整理のため部隊を移動させて，川沿いに戦線の形成をします。北では緑軍と赤軍がドンパチやっているでしょうから，そこのフイをつく感じで南から緑国へ攻め込むのです。このころになれば，経済力もついているので，ガンガンと攻撃機を生産し戦闘区域に投入しましょう。

赤国の場合

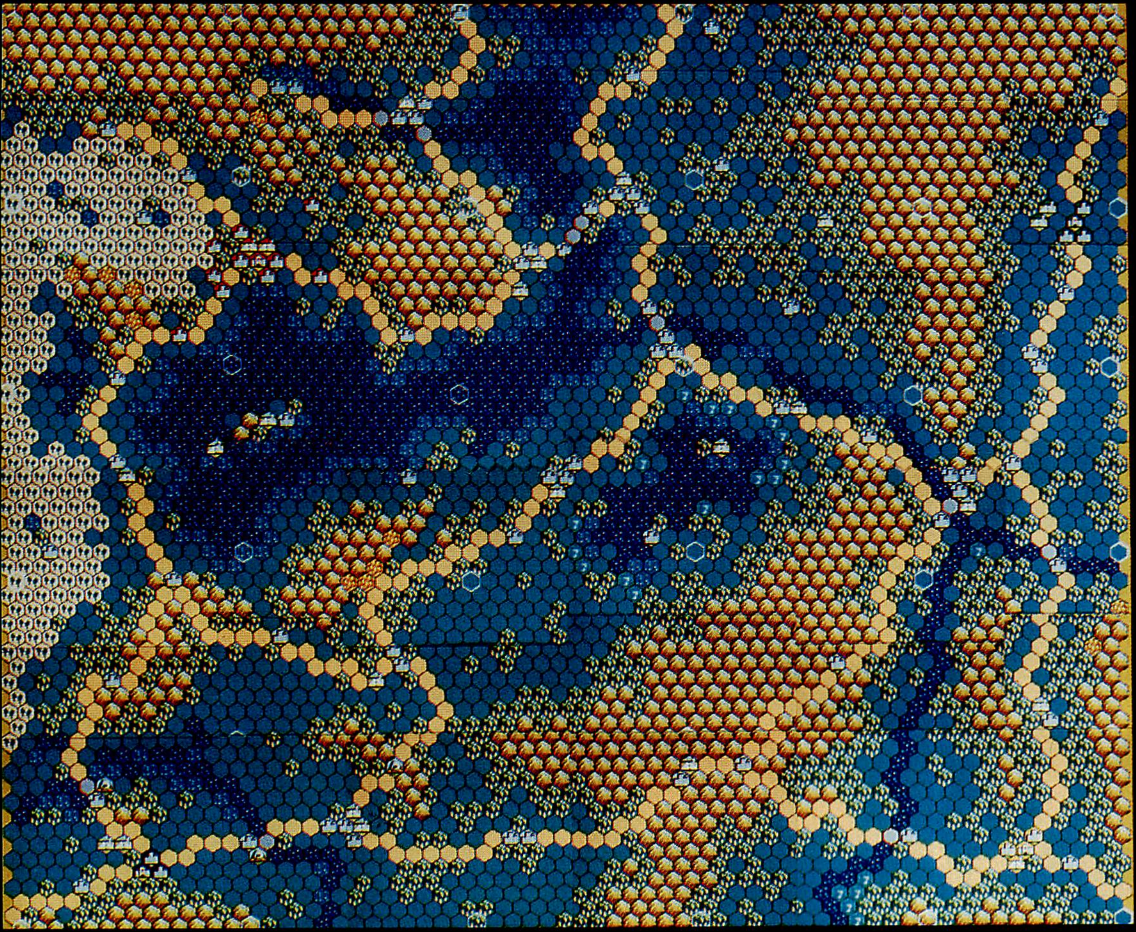
首都のまわりには自国都市がたくさんあり，そのまわりには要塞がとりまいているので，万が一のときにも安心です。まわりにも中立都市が多いので，早期から攻撃機などの高価なユニットを生産できます。砂漠地帯の南端の山岳地帯入口で防衛線を張りつつ，電撃戦を緑国に対して行います。緑国を落としたら，その部隊で黄国を攻めます。南部が青軍に突破されるかもしれませんが，そんな事はかまわず一気に青国に向かうのです。

緑国の場合

北部の島の出口と，その南の川を防衛線に使います。主力は黄国に向け，早期陥落を目指します。黄国を落としたら，川と湖を用いて青軍の進撃を防ぎ，あり余った経済力をバックに赤国に攻め込みましょう。

黄国の場合

つ，辛い……。下手をすると，三か国からなぶりたたかれてしまう位置にいます。しかし側にある中立都市が多いのも事実なので，それぞれの国に対して適度の所で守り，あとは経済力をバックに一国一国をつぶしていくべきでしょう。



THUNDER STORM

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	0	66	19
		赤	11	2		
		緑	4	2		
		黄	3	1		

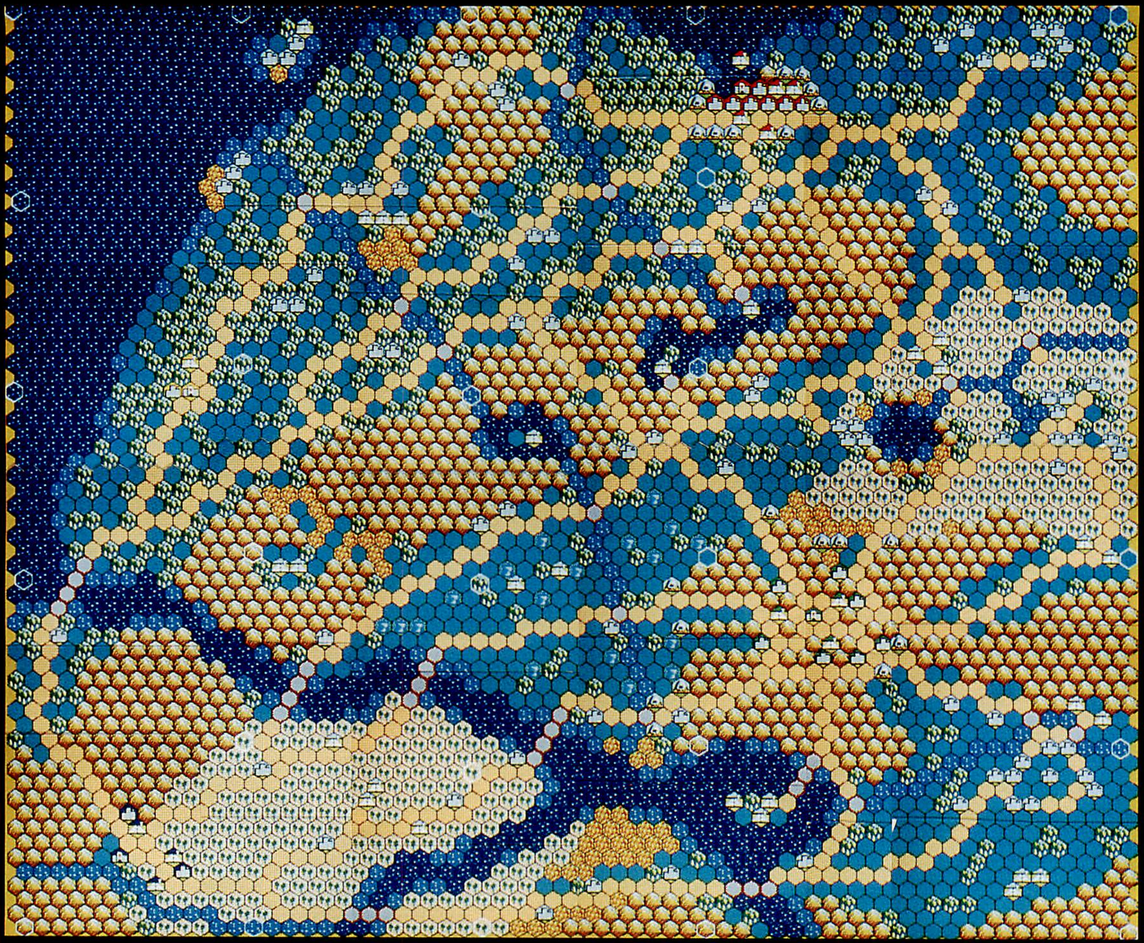
マップの概観　マップ名の意味は「雷雨」。マップの形を表すというよりも，作戦名という感じです。マップコレクションもこの辺になると，いよいよ佳境に入り，ありとあらゆる地形が存在します。北西には大きめの湖があり，そこから数本の川が流れていますし，南北には山脈が一本横たわっています。マップの大きさの割に道路本数が少なく，空港数も多いとは言えないので，中立都市が密集している中央の平原に行く手段は，慎重に考えねばなりません。

青国の場合　最初にすぐ北の二空港を占領して，航空ユニットを生産できるようにしなければ，話が始まりません。赤国に対しては，北の山中にある交差点(9，39)周辺で侵入を防ぎ，黄軍は東の山脈内の道路で止めてしまいます。緑軍は進軍が遅いので，ある程度は安心して中央部の中立都市を制圧できます。経済力がつき，ユニット数がそろったら一気に赤国内部へ攻め込みます。池の両側からはさみうちをする感じで攻めるといいでしょう。赤国さえ落とせば，ゲームは終わったも同然。緑・黄国へ進むだけです。

赤国の場合　中立都市を一番早く，しかも多く取れる立場にあるのが赤国です。早期に青国へ攻め，自国の川の中に閉じ込めるか，制圧してしまえば山脈より西はほとんど自分の領土なのです。そして，山脈まで戦線を延ばして攻勢の準備をして，一気に攻め込みます。どちらを先にしてもいいですが，できれば緑国を先にした方が良さそうです。

緑国の場合　南にある川を防衛線として使い，黄軍から自国を守ります。主力はそこから西へ向けて，山脈を越えさせ中立都市を占領していきます。充分に経済力がついたら，西への進攻を一時やめ，赤軍の反撃に備えます。一方で，攻撃ヘリなどの航空ユニットの支援のもと，防衛線を突破し一気に黄国へ向けて進み，これを制圧することにありったけの戦力を割きます。青軍はさほど強くないのですから，後まわしにして先に赤国占領をし，最後に青国を落とすべきでしょう。

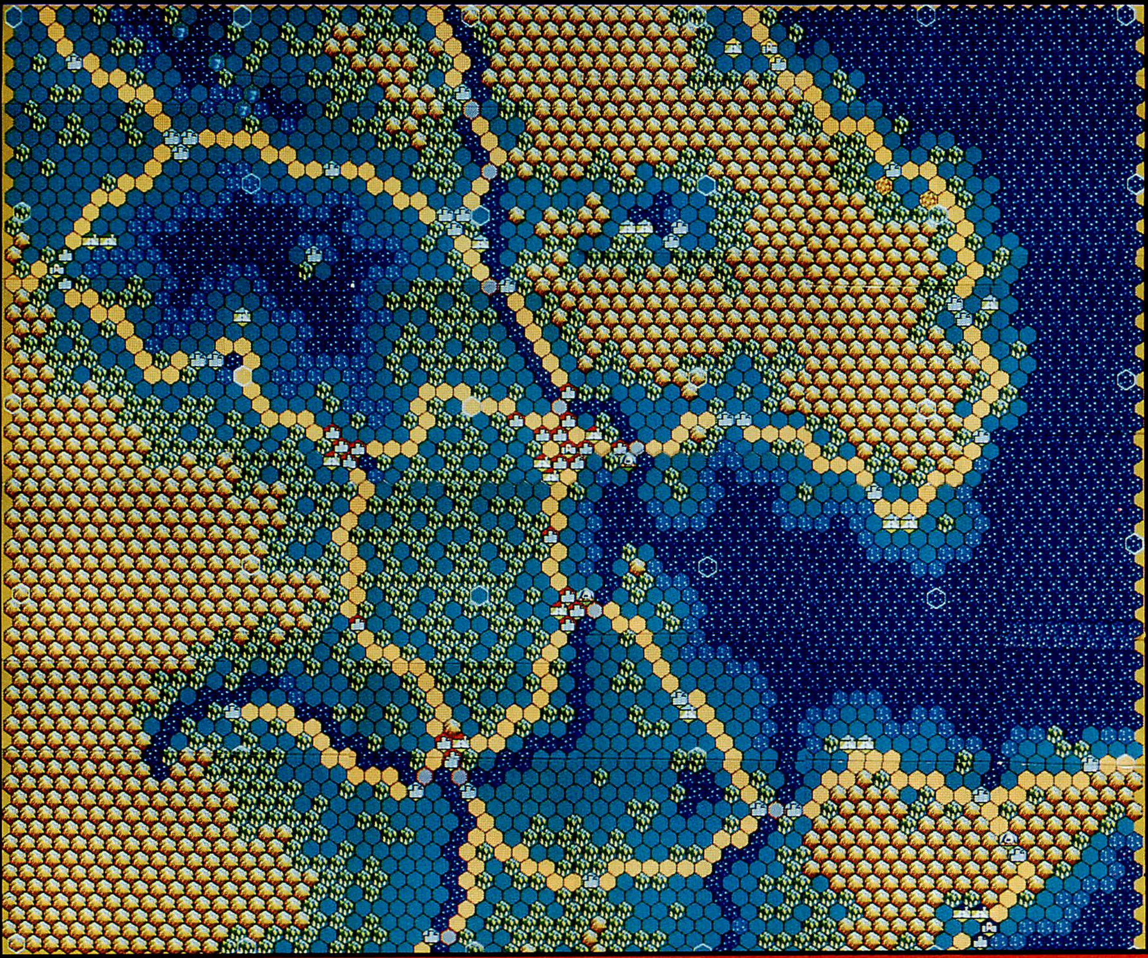
黄国の場合　西へ進み，山脈の出口に橋頭堡を作っておき，主力は北へ向かわせ緑国制圧に全てをかけます。そうすれば山脈沿いに戦線がひけるのです。その後はゆっくりと西進して制圧するべきでしょう。



BORDER LINE

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	3	81	30
		赤	8	5		
		緑	8	3		
		黄	2	1		

マップの概観	このマップも複数の山岳・川があり，それらの地形を境にして一進一退の攻防戦が主体となります……とはありますが，平地もかなりあるので，大量の戦車を使った機動戦も一部の地域では実行可能です。都市数も空港数も相当数あるのでハデなユニットの使い方ができるでしょう。ゲームとしては黄国を中立としても支障ないので，3か国でプレイするのもいいでしょう。
青国の場合	何としてでも素早くユニットを進めて，川越しの防衛ラインを作り，その内部は完全に自国のものにします。それから経済力がつき次第，一番貧弱そうな黄国を落とします。赤国が何かとちょっかいを出してくるでしょうが，森などの地形効果を活かし，巧みに守り抜きます。いっそのこと勢いに任せて赤国の手前まで行ってもかまいません。そして攻勢路を東に変え緑国を攻め，その後は東と南から赤国へ最後の戦いを挑みます。
赤国の場合	自国の力をより確かなものとするため，勢力拡大を行います。黄国は後でも充分に落とせるので，手前の川を利用して守りを固め，主力は山脈を越えて南部に侵攻します。山越えのときは湖の空港を取っておき，その空港から航空機を飛ばすといいでしょう。中立都市をバリバリ占領しつつ，ひたすら南へ進み一気に緑国を落とします。その後黄国に圧力を加えながら主力は西進し，青国攻略へ向かうのです。補給切れを起こし易いので注意しましょう。
緑国の場合	自国の北に，思わず叫びたくなるほど多くの中立都市が占領されるのを待っています。これらを占領し早期に力をつけて青国へ遠征します。赤国に対しては山脈などの地形をうまく利用すれば楽に守れます。青国を落としたら，ぐるりと回るように黄国，赤国の順に占領していきましょう。
黄国の場合	どうしようもありません，と言ってしまえばそれまでですが，本当なのですから……。とにかく，まわりの都市を占領し，少しずつ，しかし確実に勢力を広げていくしかないでしょう。最初に落とすのなら青国ですが…。



SOUTHERN POWER

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	2	2	33	10
		赤	21	6		
		緑	3	2		
		黄	2	1		

マップの概観

青国は貧乏です。とっても貧乏です。けれども青国には比較的多くのチャンスがあり，ひょっとすると(?)かなりの力になるかもしれません。マップ名の「南の力」とはそこからくるのでしょう。緑国を除けば，各国首都は海岸線沿いの道路付近にあり，その道路のあちこちに，しかも要所要所に中立都市があります。平原にも森は多く，陸上ユニットは道路沿いに進撃することになるでしょう。相当やり込んでも多分，このマップの全てを把握することはできないほど，奥の深いマップです。

青国の場合

とにかく最初は貧乏を解消するため，そして敵を求めて西へ北へと向かいます。赤軍の進攻スピードが早いので，海岸付近は二本の川の間で戦線ができると思います。少しずつ中立都市を占領し，経済力がついたら赤軍を打ち破り，赤国首都に肉迫します。空港があまりないので，航空支援には攻撃ヘリを用いるといいでしょう。赤国を落としたら，黄軍は東の山脈の中の盆地さえ抑えていれば，勢力を広げることはできないので，その間に主力を西へ向けて緑国を制圧します。

赤国の場合

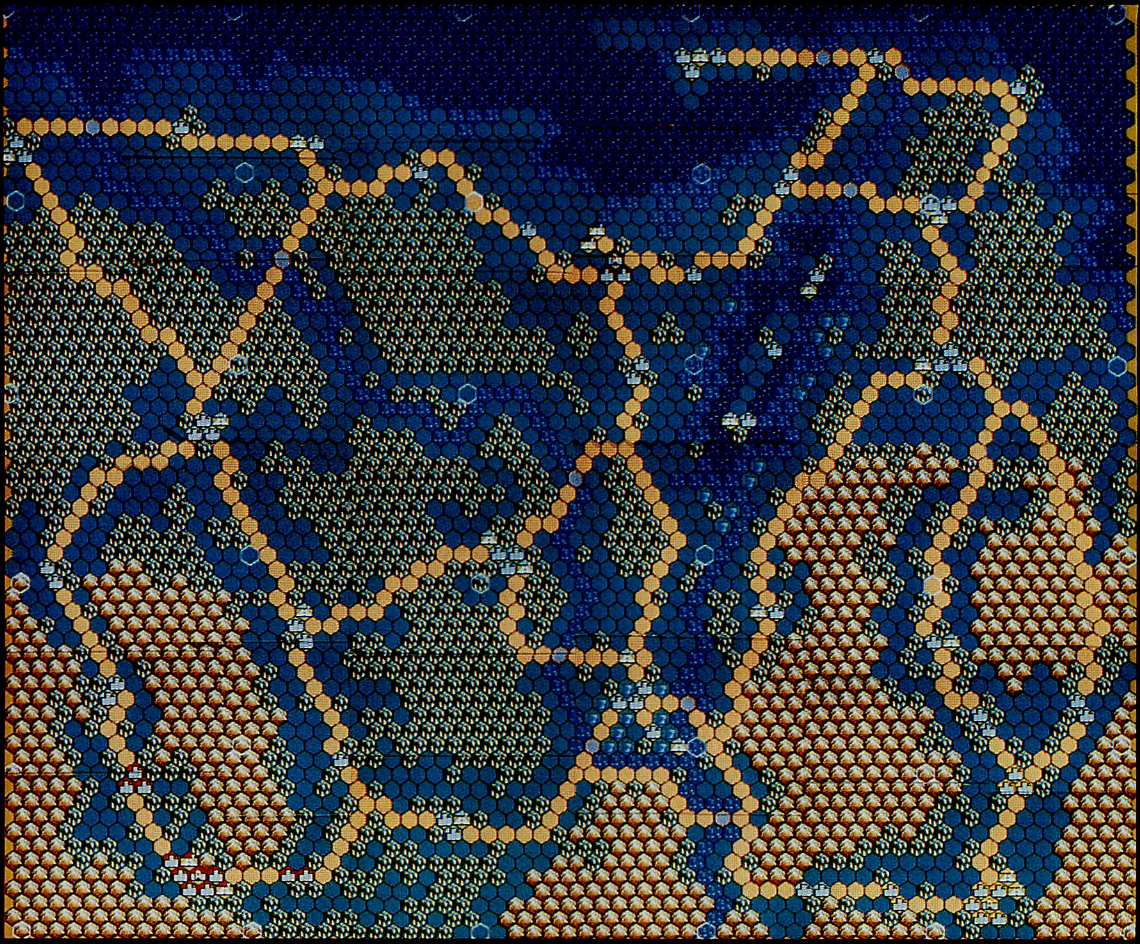
一番多くの都市を持っていますが，首都付近にあるのは半分に過ぎません。経済力が優勢な最初のうちに，青軍には半島のつけ根，黄国には海岸線沿いと，山岳内の盆地で守り素早く緑国を占領します。湖の北と南からはさみ討ちに攻め込んで落としたら，今度は逆の黄国へ部隊を移動させます。通り道が狭いので，航空戦力を有効に使って下さい。もし黄国が陥落したら，あとは青国だけです。

緑国の場合

湖の北と南から進撃し，北の部隊は山岳の盆地まで行き，黄軍の空挺作戦を防ぎ，南の部隊は赤国の占領を目指します。時間はかかりますが，いつかは陥落するでしょう。次に黄国を制圧し，最後に青国へ攻め込みます。

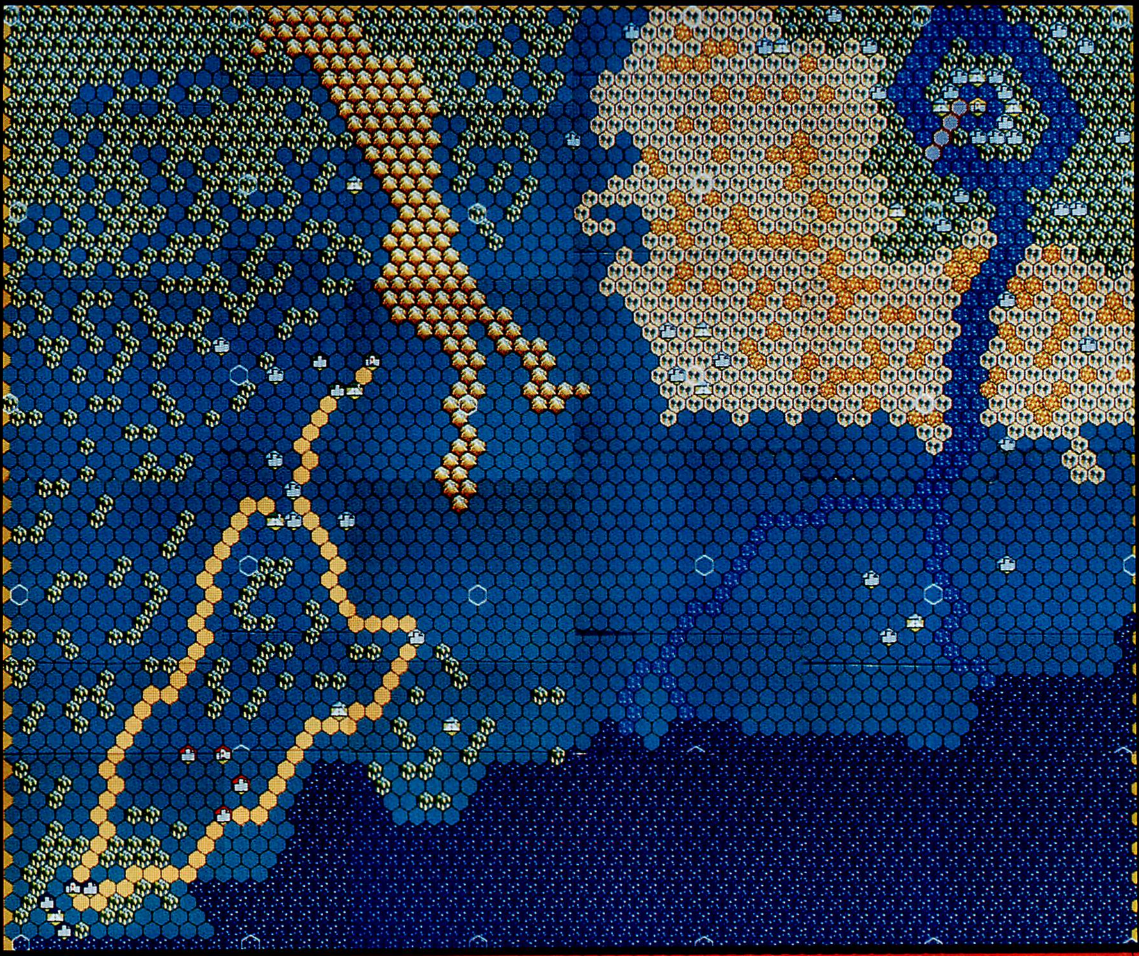
黄国の場合

頭を押さえている赤国をたたかなければどうしようもないので，山岳盆地の空港をうまく利用し，なんとしてでも赤国を制圧します。赤国さえ落とせば，経済的にも余裕が出てくるので，ゆっくりと緑国を占領して下さい。



PASSION

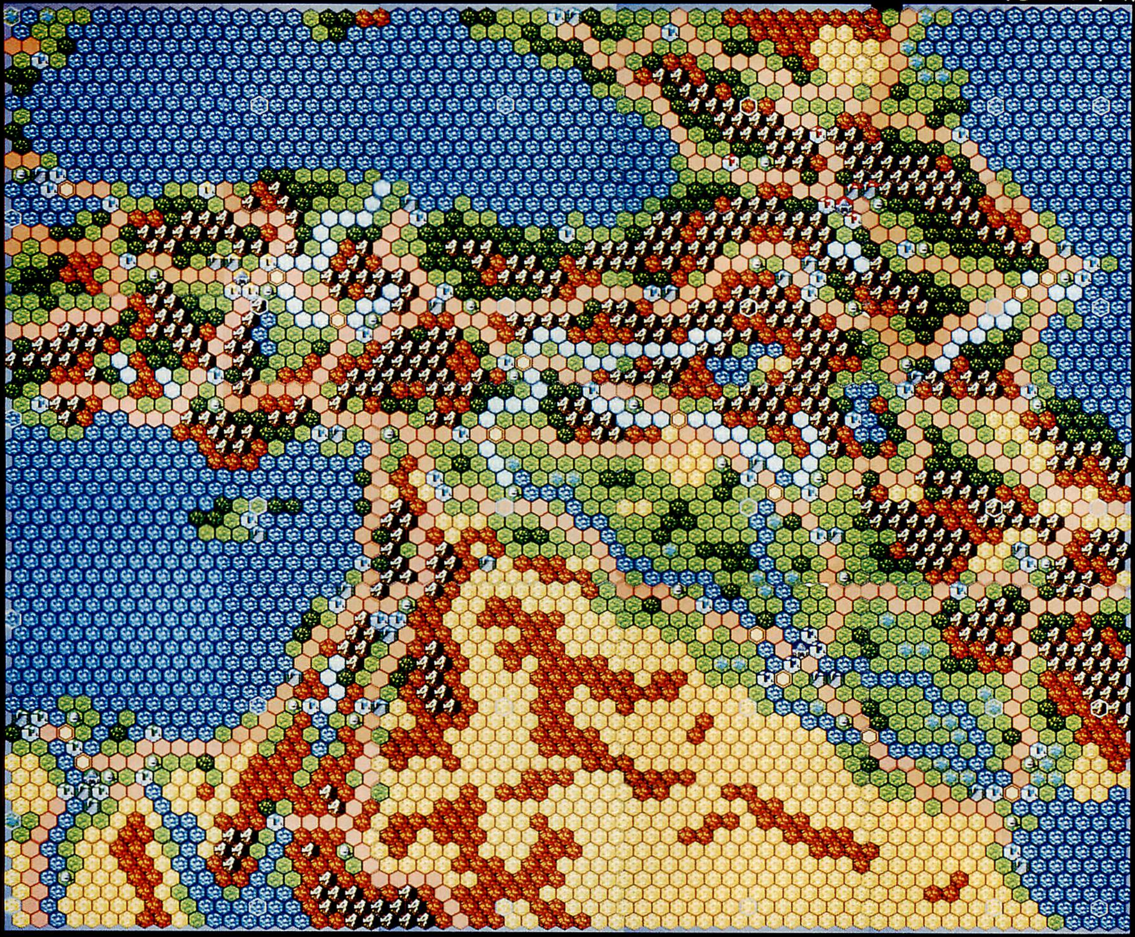
DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	3	2	51	16
		赤	11	2		
		黄	11	2		
マップの概観	中央部を南から北の海岸に流れ込む川を境いに，ほぼ線対称のマップとなっています。面積的には，他のマップと比べ森が多く，しかもある程度まとまっているので，ほぼ密林に近い状態です。山岳部の両端に赤国と黄国の首都が，海岸に青国の首都があるので，いかに青軍が赤軍と黄軍の海岸への進行を抑えるかが問題になるでしょう。					
青国の場合	マップ中央付近の川の分岐点，西側の三つの密林の中間中点（11，29）付近，東側の山岳の出口付近，この三点で拠点防御を行います。基本点にこの三か所が重要ですし，このだだっ広いマップで長い戦線を張るほどの経済力は青国にはないからです。この三か所を守りつつ，その北側を少しずつ制圧して，経済力をつけていきます。国力がついたら，この三点を結ぶ直線を戦線として形成します。あとは少しずつ南下するだけ。敵二国はほとんど同等の位置にあるので，どちらを先にたたいてもいいでしょう。					
赤国・黄国の場合	この二国は同じ立場にあり，とるべき作戦もほとんど同じです。部隊を二つに分け，一隊は中央部に向かい，中央の川を境いにして戦線を形成し，他国（赤なら黄，黄なら赤）軍の侵入を防ぎます。もう一隊はひたすら北上し，海岸隊の中立都市を占領し，あわよくば青国を制圧します。次に海岸部から川を越えて南下させ，敵軍と接したところで川沿いの先程の一隊も川越えを行うのです。その後はもう全力投入しかないでしょうね。					



フォースライン

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	1	37	11
		赤	4	0		
		緑	3	2		
		黄	1	0		

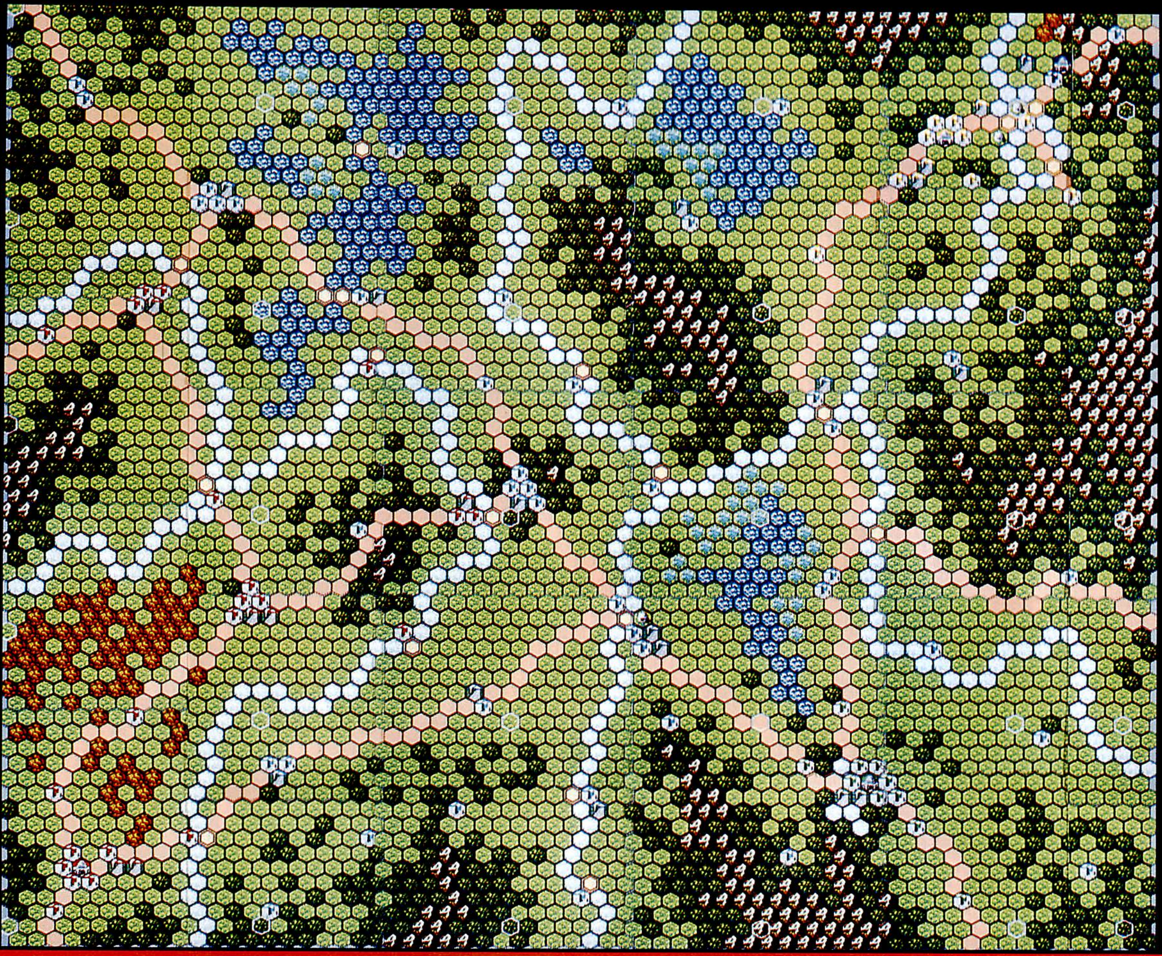
マップの概要	さて，「スーパー大戦略」のマップもこれが最後です。締めくくりにふさわしく(?)，ここでは"電撃戦"を学んでいただきます。プレイヤーは基本的に青国を担当し，赤国・緑国を電撃戦－相手の体制が整わないうちに速攻で相手をたたいてしまうこと－で制圧し，力をつけたのちに黄国制圧に向かうことになります。マップの地形は極端に平面でインパクトがありません。道路が通っていないので，補給車はユニットのペアで移動させ，毎ターン互いに補給させると便利です。
青国・赤国・緑国の場合	中立都市のほとんどは黄国周辺にあり，早くそちらへ行きたいのはヤマヤマですが，先にも述べた通りここはその気持ちを抑え，一刻も早く他の二国をたたきつぶして経済力をつけ，それから黄国へ向かいます。戦線までの距離がかなりあるので，早いうちから主力戦車を投入すべきです。空港が途中にあまりあるとはいえないので，航空戦力は主に攻撃ヘリを中心にすべきでしょう。砂漠地帯を越えれば黄国は目の前です。
黄国の場合	他の三国が小競り合いをやっている間に，東半分を完全に制圧し，経済力をつけます。この後は……もうおわかりですね？「漁夫の利」を得るのですよ！



At the Orient

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	5	2	47	21
		赤	5	2		
		緑	8	3		
		黄	5	2		

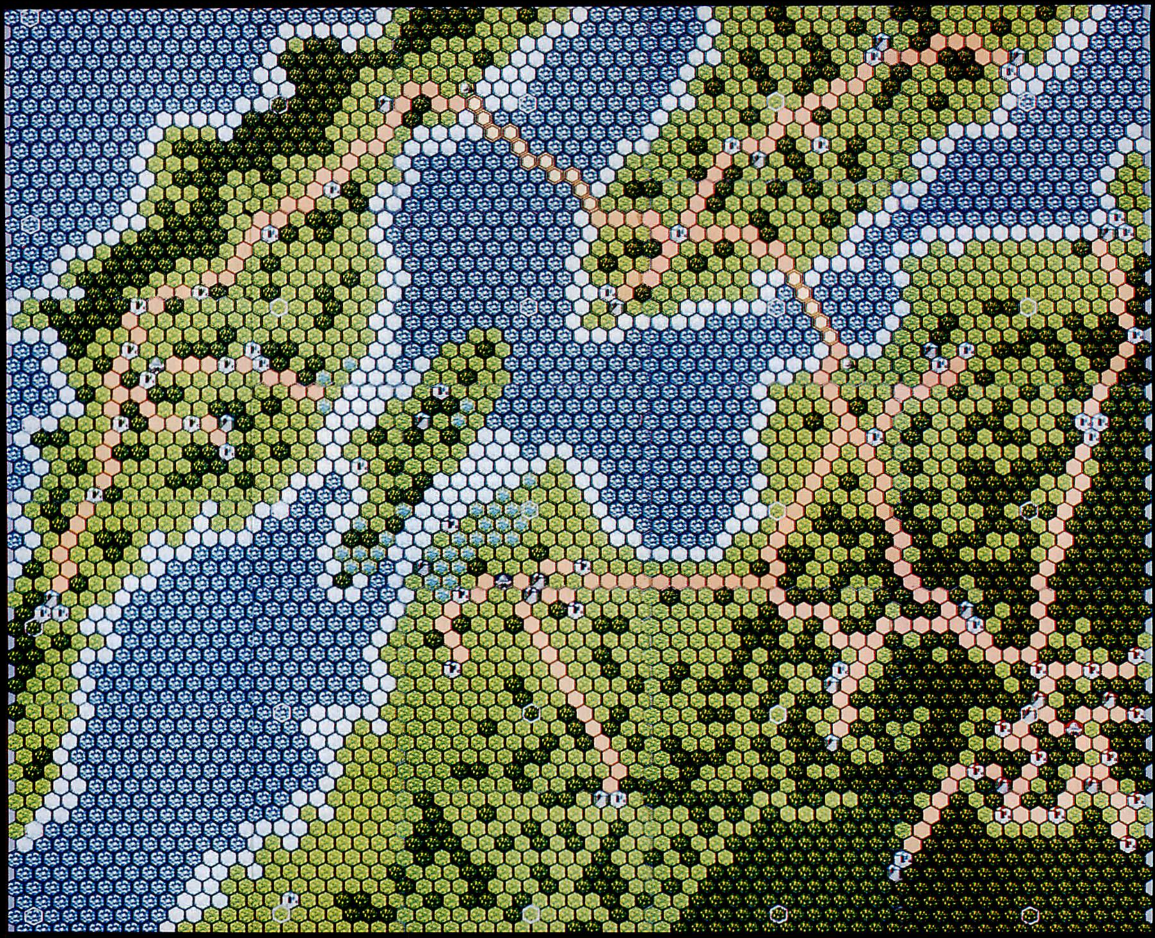
マップの概観	その名の通り，オリエント地方での戦闘を模すためのマップです。右上にカスピ海，左中央に地中海，左上に黒海が見えます。南部に顔を見せている砂漠地域は，ユニットの移動を妨げ，侵入を許しません。中立都市や空港数が初期占領数よりかなり多いので，どれぱけ早く都市を確保して部隊を充実するのが一つの鍵となることでしょう。道路網が充実しているので，移動型がタイヤである車両も活躍の場所を与えられます。
青国の場合	チグリス・ユーフラテス川にはさまれた場所に首都群があります。その南部の中立都市群は他国に取られる可能性は皆無ですから，ゆっくりと占領しましょう。川の周りの平野を取り巻くように山脈が連なっていますが，それらを防衛線として利用し，黄・赤国の進軍を防ぎつつ，できる限りの戦力をもって緑国を攻めます。緑国をおとした時点で次に弱そうな国から攻めていくべきでしょうが，どちらにしても空港をフルに使って下さい。特に黄国を攻めるとき，キプロス島の占領が鍵となります。
赤国の場合	まず第一に青国占領を心がけます。黄国へ直接侵入する道路ルートは二・三本ありますが，要塞をはじめとする防衛効果の高い地形を使って防ぎつつ，青国へ向かって一直線。青国を占領したら川沿いの道路を使って北上し，緑国へ攻め入ります。直線ルートを使おうとして砂漠をいくと燃料切れになってしまいます。
緑国の場合	キプロス島とそのすぐ北の山脈を押さえておけば，何とか黄国の侵入を防ぐことができます。その一方で川沿いに南下し，青国に進みます。空港が少ないので，川の東西から攻めるなり，補給車と攻撃ヘリを利用しなければならないでしょう。青国の次は赤，そして最後が黄国です。
黄国の場合	連なる山脈が，すばらしいまでの防御線を形成しますが，それがかえって進撃するときの障害にもなります。しかしそれさえ越してしまえばあとは平野のみですので（赤国は最後まで山脈ですが）緑国→青国とゆっくり進めていきましょう。



SUPER BATTLE

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	2	1	43	11
		赤	23	6		
		緑	11	2		
		黄	10	3		

マップの概観	筆者の無知が故，マップのコメントの「エトワール作戦」とは何かを説明できません。それはともかく，マップの端に山脈の一部が見えますが，全体的には平地がほとんどで慰め程度に道路が通っています。しかしマップの左右への陸上ユニットの移動は，キャタピラ型でないと大変でしょう。そんなわけで中央部にある道路の交差点が非常に重要になってきます。空港数も少ないので，ヘリコプターや燃料の多い航空機を生産すべきでしょう。
青国の場合	自国の生産力は少なく，目と鼻の先にはすぐに大国である黄国があるので状況は絶望的です。安いユニットを大量生産して数で押し込むか，ヘリコプターを使って空挺降下を行うかして，黄国に電撃戦をかけて占領するしか道はありません。その後道沿いに南下して都市を占領し，緑国へ進みます。この国では始めてからの10ターンが勝負です。
赤国の場合	非常に楽です。初期生産力は一番だし，周りには腐るほどの中立都市があります。何も気にせずにゆっくりとその巨大な侵略の手を緑国に伸ばしましょう。黄国・青国などは問題になりません。初心者向けの国です。
緑国の場合	都市の右にある川と，その川をはさむように存在する中立都市・空港を使って赤国の侵入を防ぎ，邪魔な黄・青国へ攻めてつぶします。北部の掃討が済んだら赤国と雌雄を決するときです。
黄国の場合	目の上のたんこぶの青国を早めに占領してその後は青国と同じです。青国よりも早く南部へ進出できるでしょう。



CENTRAL ISLAND

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	3か国	青	6	3	29	11
		赤	13	5		
		緑	9	0		

マップの概観

マップコメントは「気軽にやって下さい」とありますが，地形がはっきりしているので本当に気軽にプレイできます。森が結構あるので，例えば重歩兵などが森に入られると非常に困った事になります。こんな時は爆撃機を使いたいのですが，空港数がそこそこにしかないので爆撃機は慎重に選んで生産しましょう。川を渡れる車両が無いと少々移動しにくい事でしょうね。

青国の場合

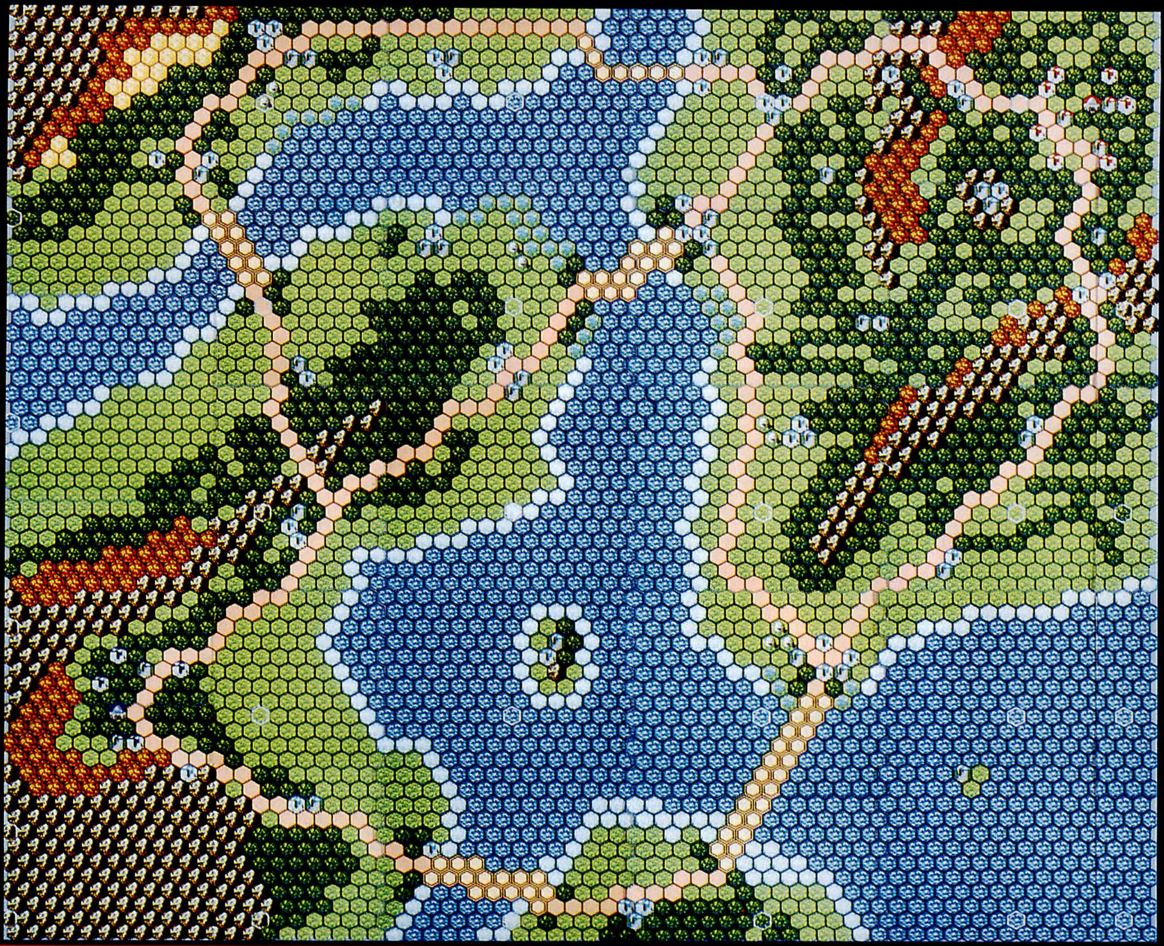
マップのほぼ中央に首都があり，大変難しい位置にあるのが青国です。すぐ左上に緑国がありますが，緑は航空ユニットを生産できないので，対空車両に注意して川を渡れる車両とヘリコプター・航空機をフル動員して，後方の憂いを断って下さい。それが成功したら部隊を引き上げて，赤国と対立しましょう。逆に川を利用して緑の進撃を防ぎつつ，赤国と先に対決するのも一つの手だと思います。お試しあれ。

赤国の場合

首都の周りには深い森林群があり，万が一に攻め込まれてもまず大丈夫でしょう。後ろには何もないし，国力も充分，中立都市の占領を怠らずに左上へゆっくりと進み，青国→緑国と攻めていきましょう。何も心配することはありません。

緑国の場合

この国の最大の欠点は“航空ユニットが生産できない”事です。もし自国の生産タイプの選択を誤ると（つまり主力戦車や対空車両，歩兵輸送車が川を渡れないものしかない）と悲劇です。大きく遠まわりしないと敵国へ攻め込めないのですから。首都付近に対空車両を配備しておくのを忘れると，悲惨な目にあうかもしれませんから注意して下さい。



Walking in Shadow

<table>
<tr><td>DATA</td><td colspan="2">参加国</td><td>所有都市数</td><td>所有空港数</td><td>中立都市数</td><td>中立空港数</td></tr>
<tr><td></td><td rowspan="2">2か国</td><td>青</td><td>5</td><td>2</td><td rowspan="2">40</td><td rowspan="2">29</td></tr>
<tr><td></td><td>赤</td><td>8</td><td>3</td></tr>
</table>

マップの概観

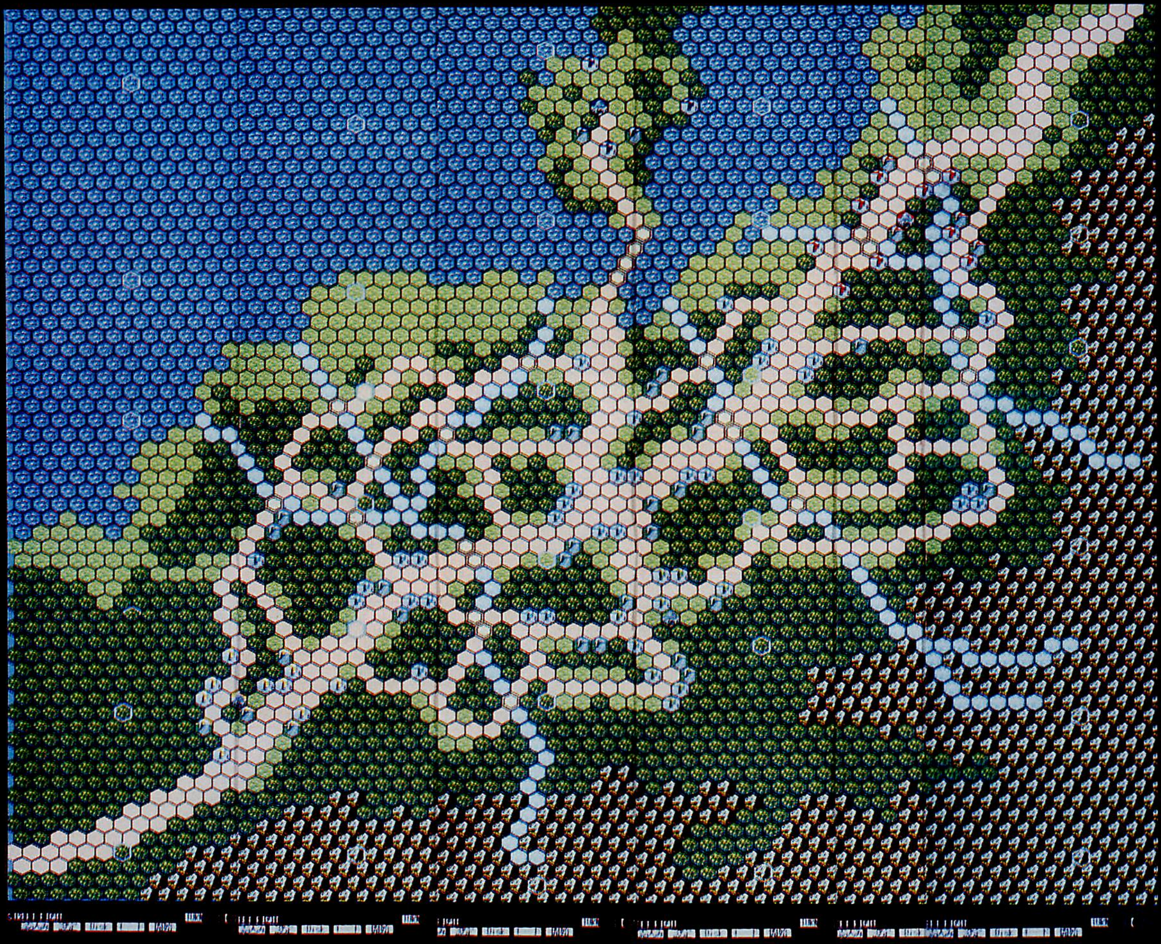
三つの大きな島（半島の一部？）と，それらを結ぶ大きな橋，おまけに小さな島がいくつか浮かんでいるマップです。フルの大きさの割には二か国対立と珍しく，中立都市・空港も多いので，バリバリ生産してバリバリ攻撃したい人のためのマップでしょう。島と島を結ぶ橋はもちろん防御効果＝0で，しかも結構長いので制空権を完全に確保してからでないと，手痛い損害を受けることになるでしょう。ユニットの燃料切れには十分気をつけて下さい。

青国の場合

赤国と比べると，自分のいる島の中立都市数が少ないので，島内に閉じ込もっていては明日は見えません。首都のそばの中立都市占領は後回しにしてでも，早く南と北の小さめの島を占領せねばなりません。赤国の存在する島にも早めに上陸しておいて橋頭堡を作っておくべきでしょう。赤国首都周りは森・荒地がたくさんあるので，航空ユニットを多用するのがベターでしょう。

赤国の場合

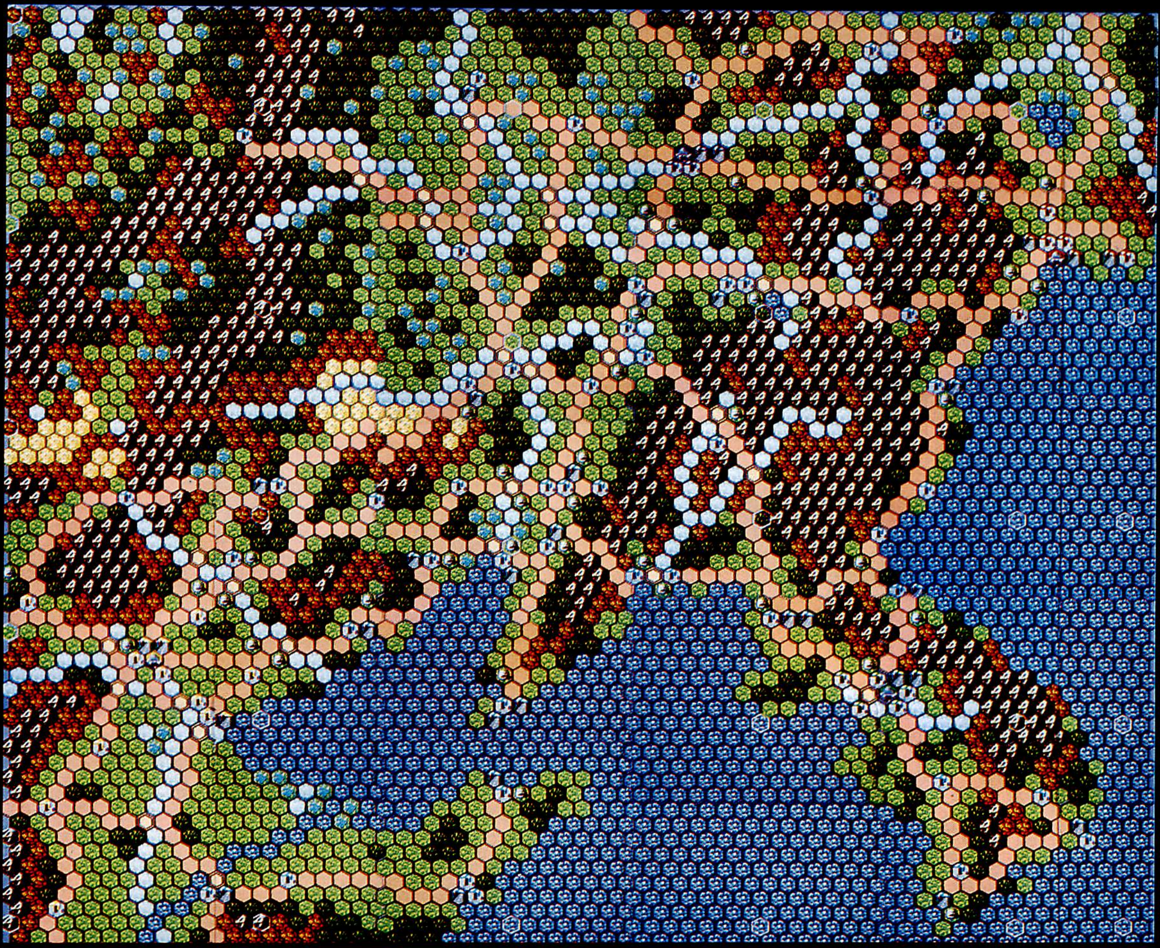
青国よりは少し楽な立場にあります。青国の場合と同様に手始めに，中小の島を占領して経済的優勢を保ちつつ，相手の島に橋頭堡を築き，万全な体制を作り上げた後に敵首都に向けて進撃すべきです。首都と前線の距離が長いので特に陸上ユニットの全滅は避けなければなりません。



STREET FIGHT

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	2	30	20
		赤	10	4		
		緑	10	4		
		黄	10	4		

マップの概観	マップ名の通り道路が縦横無尽に走っており，陸上ユニットもスムースに移動できます。しかし，道路以外では森林がかなりの%を占めているので，移動に注意しないと防御効果の高い森から道路にいるユニットが攻撃されてしまいます。中立都市もたくさんあり，どの国を選んでもそれほど戦線は混乱しないので，比較的やり易いマップと言えるでしょう。
青国の場合	マップのコメントの「必ず勝てます」は信じていいでしょう。たいていの場合，黄国と緑国は勝手につぶしあいをしてくれますから，全力で赤国を攻めます。赤国も初めのうちは南下することでしょうから，輸送ヘリで重歩兵を何部隊か直接赤国首都に着陸させれば，奇襲的に赤国を占領できます。マップ中央部の道路・中立都市地帯をまず押さえて経済的に安定したら，緑国→黄国と攻めていきます。
赤国の場合	中立都市を占領しつつ南下していけばいいのですが，青国が少し目障りです。青国の島の出口をふさぐなり，航空戦力をもって早期に占領するなりすればいいでしょう。航空戦力と陸上部隊の連携プレイを忘れずに道路沿いに進んで行けば，緑・黄国の陥落は結構早いかもしれません。
黄・緑国の場合	どちらとも宿敵である相手国(緑なら黄，黄なら緑)をなるべく早く占領すれば，経済力もつくのであとはゆっくりと北上するのみです。敵国に中立都市を占領されないよう，早期に敵首都側の中立都市にユニットを進めてみても良いでしょう。



Northeast Plain

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	2	48	21
		赤	6	3		
		緑	6	2		
		黄	11	3		

マップの概観

実際の地形を元にしたマップです。似たようなマップが「大戦略」のマップコレクションでもあった気がするのですが。それぞれの国がハルビン(?)・ウラジオストック・ソウル・ペキンに位置しています。やはり知っている地形だとやる気も違いますね。道路網も完備されていますし，中立都市・空港を揃っているので，全ての種類のユニットが使えます。意地悪なところにある要塞が，プレイヤーの頭を痛めさせることでしょう。

青国の場合

すぐ側にある赤国を最初に攻めれば良いのでしょうが，それにしては経済力が足りません。チャンベク山脈（地図を参照して下さい）を重歩兵など最小限のユニットで守って，赤国の侵入を遅らせ，南部に手を伸ばして都市数を増やします。その後で赤国へ攻め込みましょう。山脈を越えねばならないので航空戦力を存分に使って下さい。

赤国の場合

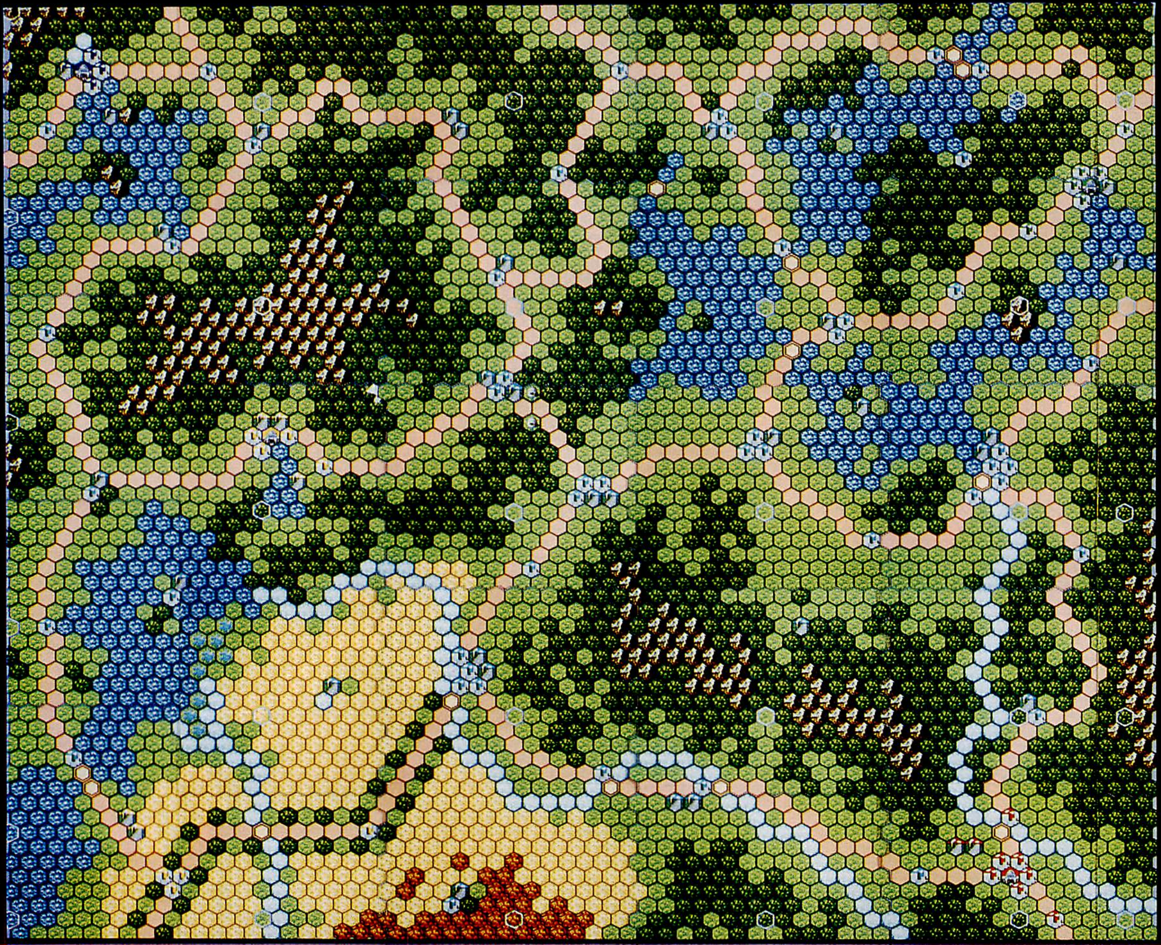
地の利はかなりいいほうです。しかし，周りに中立都市が少ないので，とにかく山脈内をしっかりと押さえて力を伸ばしてから，邪魔な青国を占領しましょう。海岸沿いに南下するルートは，完全に制空権を握っておかないと手ひどい損害を被ります。青国が片付いたら緑国へ攻め込みましょう。

緑国の場合

朝鮮半島に位置する緑国としては，いろいろな方法が考えられますが，最初はやはり北部を叩くべきでしょう。シャントン半島に少々ちょっかいをだして，主力はマップ中央部の平原に進み，都市を占領します。川を巧みに利用して黄国の進撃を食い止め，たまった国力をタテに青・赤国を攻めましょう。

黄国の場合

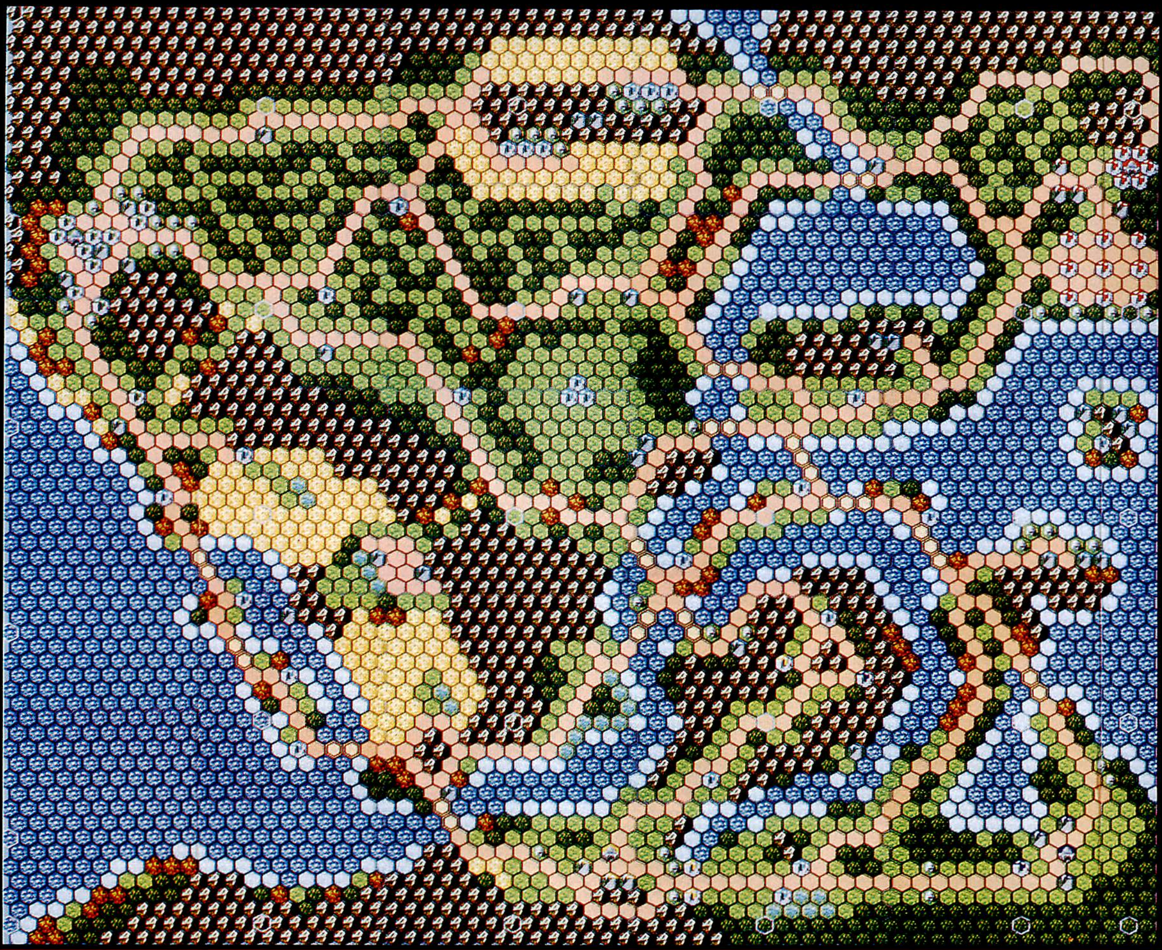
シャントン半島に空挺部隊に対する警戒部隊（重歩兵，爆装のできる戦闘機が適任）を残しておいて主力は北上，中央部の平原を取って国力を充実します。その後緑国へ攻め込みましょう。一番楽な国です。



Triumphal Cry

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	4	2	47	27
		赤	8	2		
		緑	7	1		
		黄	9	5		

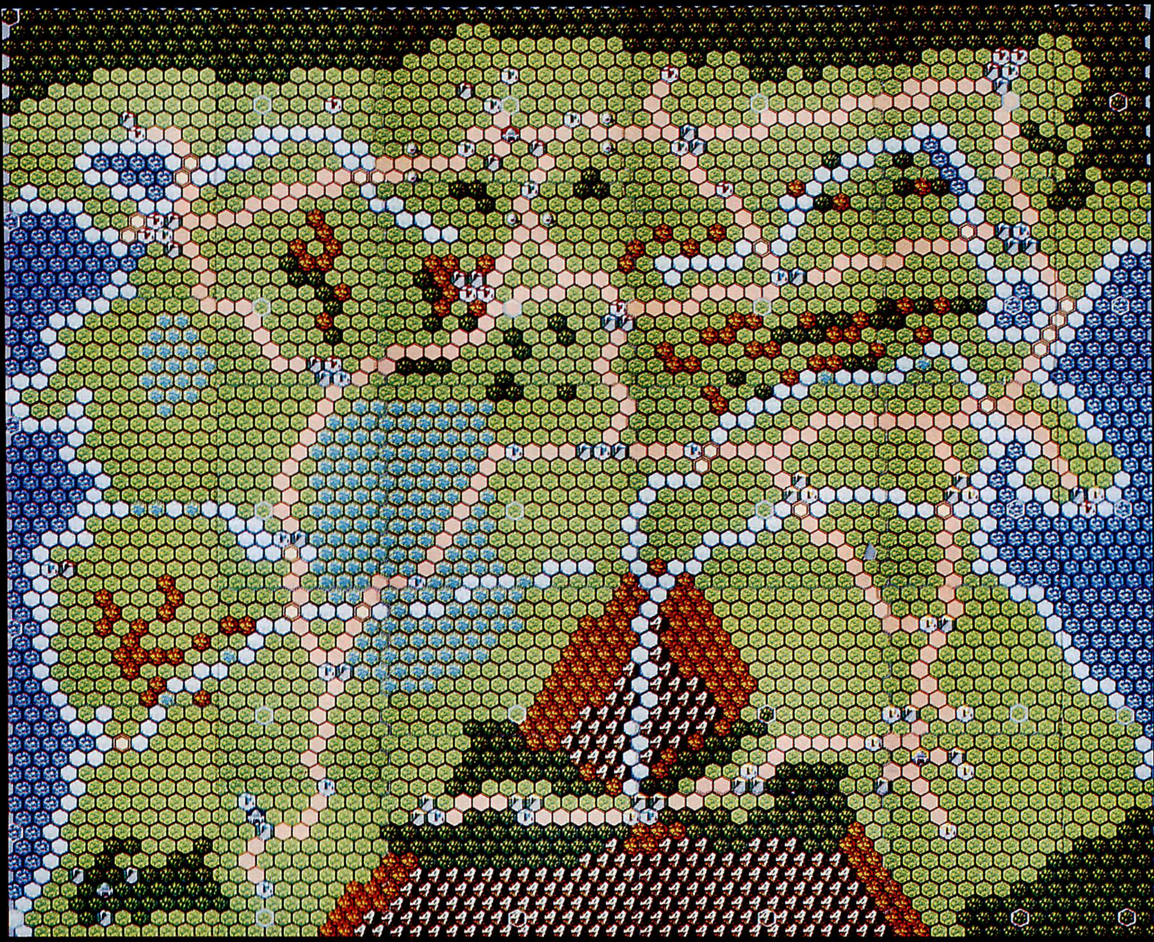
マップの概観	マップ名は訳すと「勝利の叫び」でしょうか。マップコメントからフランスのどこからしいのですが，具体的にどこかは限定できません。道路あり山あり森ありと，一通りのものはすべて揃っています。マップの左上と，右下に位置する小山がアクセントをつけています。16ビット機種のみならず，「Super大戦略」ファンなら一度はプレイしてもらいたいマップです。
青国の場合	マップの左下に，ひょっとすると見過ごしてしまうかもしれないくらいの位置に首都があります。山一つ越した向こうに黄国がありますが，その黄国が第一の敵国となります。山脈の両側から黄国を挟み込むように攻め込んで占領を試みましょう。うまくいったら，マップを横切る池などをラインとして見立てて，それより手前の占領を完全に行った後に緑国に攻め込みましょう。
赤国の場合	まわりにうなるほどの中立都市群があるため，経済的に困ることはありません。黄国と緑国が同距離にあるため，どちらを先に攻めても良いのですが，後々の事を考えると緑を先にした方が良さそうです。
緑国の場合	初めのうちは，1ターンに1ユニットしか航空ユニットを生産できないので，歩兵輸送は陸上ユニットに任せた方が良さそうです。赤国同様に考えてみるとやはり初めは緑国を相手にした方が良さそう。しかし，その間黄国の圧力がかかって来るのでそれには注意。
黄国の場合	早いうちに後方の憂いである青国を叩くことに全力を注ぎます。それが済んだら後は青国と同じです。



MULTI MISSION

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	3	3	26	22
		赤	16	4		
		緑	12	6		
		黄	4	3		

マップの概要	地形が複雑に入り組んでいて，部隊を把握しにくいマップの一つです。オリジナルマップだとは思うのですが，それにしてはなかなかよくできています。山がちの地形に幾つもの島，道路網はきちんと整備されてはいるものの，空港の数からいっても，やはり航空ユニットを使いたいものです。補給を怠るとひどい目にあうことも忘れずに。
青国の場合	他のマップの例にもれず，ここでもプレイヤーたる青国はかなり不利な立場にあります。特に中立都市がそばにないのは困りもの。全滅覚悟で重歩兵と輸送ヘリ(または兵員輸送車)を先行させて，少しでも都市を占領させましょう。赤国の魔の手からは橋を利用して都市を守り，一方で目障りな黄国の占領を目指しましょう。黄国を占領できたら次は赤国です。
赤国の場合	小国である青国を先につぶしたいでしょうが，地形を使った守りができることを考えると，緑国→黄国という具合に，マップをぐるりと回るように進軍した方が，時間はかかりますが確実でしょう。首都南の都市群を青国の空挺降下で占領されないように。
緑国の場合	守りに関しては，要塞と山があるのでほぼ完璧。赤国へ攻める途中にも，中立都市が10くらいあるので，特に問題はないでしょう。
黄国の場合	中立都市は，首都の北部や西部に多く点在しているのですが，そちら方面にばかり部隊を送っていると，青国にひどい目にあわされます。早めに青国と雌雄を決しておくべきでしょう。



Russian Roulette

DATA	参加国		所有都市数	所有空港数	中立都市数	中立空港数
	4か国	青	1	1	16	14
		赤	14	12		
		緑	9	3		
		黄	12	16		
マップの概観	何とも間の抜けたマップです。ほとんどを平地が占め，中央部にはかなり大きな湿地帯があり，また数多くの川も流れています。南部には申し訳ない程度に山がありますが，そこを通る道路は結構重要でしょう。赤国・黄国の空港が点在し，そのすぐそばに中立都市があるので，赤国などの展開が早いのが困りものです。					
青国の場合	目が点です。初めの2ターンは航空ユニットも生産できないし，すぐそばには緑国があって全力で攻めてきます。ここは開き直って，安いユニットを大量に生産してばらまき，少しでも都市を占領する一方で，緑国を占領するしかないでしょう。もっとも，緑の都市はマップ上に散在しているので，首都をとってもあまり経済力は増えません。					
赤国・黄国の場合	この二国は「概略」のところでも述べたように自国空港があちこちに，しかも中立都市のそばに配置してあるので，歩兵輸送を輸送ヘリで行うなどして，早く中立都市を占領しましょう。これに関しては相手国との競争になります。あとは，川などで守りのラインを引きつつ，弱い国をつぶしていきましょう。					
緑国の場合	あちこちにある自国都市は，初めは守りきれないでしょうから，それらが占領される前に青国を取って活路を導き出さないと全ては終わりです。とにかく青国をつぶすこと。					

大海令

大日本帝国海軍の軌跡



●対応機種：PC-9801(5"2HD, 3.5"2HD), X68000(5"2HD)
●発売元　：㈱アートディンク　TEL：0474(77)7541
●価格　　：各12,800円

前書き

昭和初期，軍事評論家の平田晋作氏は，将来に起こりうるであろう日米海戦を予想し「われらもし戦わば」という論文を発表した。その中で彼は「日本海軍は『金剛クラス』の戦艦に空母『龍驤』をつけ，ハワイ奇襲をやるだろう」と述べている。空母の数やクラスは違ったものの，大艦巨砲主義がまかり通っていた当時に“空母の塔載機による奇襲”を予想し，結果的にズバリ的中させたのである。

—— 別冊歴史読本「連合艦隊かく戦えり」より一部抜粋 ——

南雲中将の旗艦空母「赤城」をはじめとする，空母六隻（航空機360機搭載）に護衛艦をつけた機動部隊は択捉島単冠湾に集結，11月26日同湾を出撃した。12月2日「ニイタカヤマノボレ1208」（「ハワイ奇襲を12月8日とする」）の命令が南雲艦隊に届く。そして12月8日，東の空が明るくなり始めた頃，各空母は艦首を風上に向けた。午前1時30分第一次攻撃隊（制空戦闘隊43機，水平爆撃隊49機，雷撃隊40機，急降下爆撃隊43機）は発進したのである。目標は真珠湾………

「大海令」という名は1941年12月1日に，軍師令部総長永野修身が山本連合艦隊司令長官にあてた開戦命令書“大本営海軍部命令第九号”すなわち“大海令第九号”からきています。「大海令」は太平洋戦争の海戦・空戦を，アートディンクお得意のオーダー方式（※注1）——ゲーム中に出て来る部隊などを直接にではなく何等かの命令を与えるなどして**間接的に**行動させる——を採用し，またターンやフェイズなどシミュレーションにはありがちなものは一切無く，セミリアルタイムでゲームは進行していきます。

ゲームは二部構成になっています（第一部は「進攻編」第二部は「本土防衛戦」）。第一部と第二部は別々のシナリオですが，全く関連性が無いわけではなく，第一部の結果を第二部の専用ディスクにセーブして初めて第二部のシナリオができ，その際第一部でどれだけ米太平洋艦隊に損害を与えたかで，状況がかなり変わってきます。極端にいえば，米艦隊に全く損害を与えずに第一部を終了し，そのデータを第二部に引き継いだ場合，その二つのシナリオの間にある何年かは，日本海軍は史実以上の苦労をするわけですので，その結果として第二部では非常に不利な立場でゲームを始めなければならなくなるのです。

※注1：他の呼び方もよくされますが，混乱を避けるためここではこの呼び方に統一しておきます。

状況設定と勝敗条件

・第一部進攻編「真珠湾攻撃作戦」

作戦期間：1941年12月2日午前0時から
12月12日午後12時まで
開戦通告日時(※注2)：1941年12月8日午前4時
攻撃目標：ハワイ真珠湾に集結している米太平洋艦隊及び航空兵力並びに基地（＋真珠湾への増強兵力）
勝利条件：特になし（プレイヤーが作戦中止命令か降伏命令を出したとき，あるいは作戦期間が終了した時点でゲームは終わる）

・第二部「本土防衛作戦」

作戦期間：1944年8月16日午前0時から
45年8月15日
攻撃目標：米太平洋艦隊及び米軍飛行基地
勝敗条件：（勝利）米軍基地奪回
（敗北）作戦期間終了（ポツダム宣言受諾）日本軍基地がすべて占領される，日本軍戦力の全滅

※注2：この時間より前に攻撃を加えると「リメンバー・パールハーバー(真珠湾を忘れるな)」の言葉に代表されるように，米国民が“怒って”第二部で多少不利になります。

解説

各シナリオ別での注意すべき事は後にまわすとして，本編では全体としての注意事項等をルールにそって解説していきます。

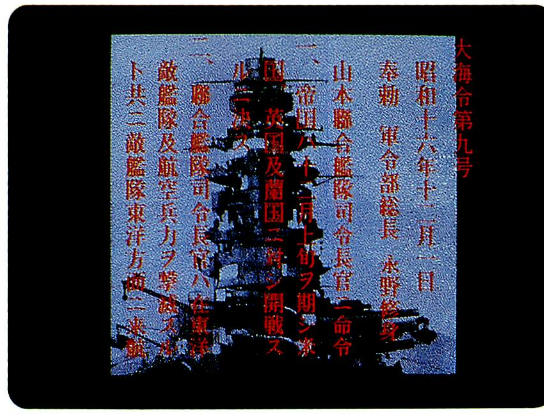
⊙開戦準備（初期設備）

第一部，第二部ともゲーム開始時にしなければならないのがこの開戦準備です。ここで，選択可能な数量だけ兵器を追加・変更しゲームに参加させます。第一部ではゲーム難易度によって，第二部では第一部の戦果データによってその数が変化します。もちろん数が多い方が有利であるのは当然です。

さて，このゲームでは戦艦や戦闘機のような兵器の事を「アイテム」と呼びます。この名からもわかる通り，兵器はゲームを進める上での道具の一つに過ぎず，いつ開発・配備されたかなどは考慮されていません。ですから第一部の真珠湾攻撃時にはまだ開発されていない紫電改や流星改，建造されていない信濃や大鳳などを参加させるという，夢のような事もできてしまいます。

選択可能なアイテム数は限られているのですから，できるだけ有効なアイテムを効率よく選択することが，勝利への第一歩といえるでしょう。さて，各アイテムには固有名の他に種類名で「航空母艦」「戦艦」「重巡洋艦」「軽巡洋





▲オープニングその1。FM音源ボードがあると波の音がするゾ。



▲オープニングその2。空母から発艦するその姿はなんとアニメーションするのだ。



▲オープニングその3。敵を求めて空をゆく97艦攻。



▲立ち上げ時の初期画面。ここから新規スタートや途中データの読み込みを行う。

艦」「駆逐艦」「潜水艦」「補給艦」「戦闘機」「爆撃機」「攻撃機」と10の区分が出来ます。これらの区分について少々解説をして，理解を深めていただきたいと思います。

「航空母艦」（空母）：船体内に航空機を収容し，甲板から発進させるための艦です。航空機の為の母艦という意味でこの名がついています。もちろん，より多くの航空機を載せるために，対艦用の兵器はつけておらず，一般に装甲も薄いので，艦対艦の砲撃戦には向いていません。航空母艦が沈むと，載せている航空機も同じ運命をたどることが多く，損害も大きいので他の戦闘艦で守ってやらねばなりません。

「戦艦」：日本で一番有名なのが「大和」でしょう。その大きさと積んでいる兵器の多さには他のどんな艦もかなわないのが戦艦です。船体の大きさ・重さ故に，あまり速い速度はでませんが，その分耐久力と砲撃力，対空能力は大変強くなっています。対艦・対空戦に効果を発揮しますが，爆雷を積んでいないため潜水艦への攻撃は出来ません。艦隊戦を目的としなくても，空母の護衛として利用することが可能です。

「重巡洋艦」「軽巡洋艦」：巡洋艦はその名の通り航続距離が長いのが特徴です。戦艦ほどの耐久力・砲撃力はありませんが，速度も戦艦より速く対空力もあり，そしてなによりも爆雷（対潜水艦用の武器）をも積んでいるので，どんな敵にでも攻撃できオールマイティな頼れる艦として定義づけられています。ゲーム上では，軽巡洋艦はあまりメリットがありませんが，実戦では水雷戦隊の旗艦などに使われました。重巡洋艦は，できるだけ多く採用したいおいしいアイテムといえるでしょう。

「駆逐艦」：巡洋艦よりもさらに小型の船です。速度は速く，容積の割には多めの装備を積んでいます。対艦戦ではおもに魚雷で攻撃します。しかし，ゲーム上では高角砲と爆雷しか搭載していないので，攻撃力を期待することはできず，耐久力もたいしてないので選択しない方が良いようです。

「潜水艦」：水中に潜って魚雷で敵艦を攻撃することの出来る艦です。うまくいくと，相手に気付かれずにダメージ



▲「開戦準備」。決められたユニットの数量内でシナリオに参加させるアイテムを決定する。



▲このように各アイテムのデータを見ながら選択の決定ができる。

を与えることすら出来ます。米海軍の戦果は，潜水艦によるものが一番大きかったという事実からもわかるように，使い方次第では最も“頼れる奴”になるでしょう。敵艦が爆雷を持っていなければ一方的に攻撃もできます。大量使用をおすすめします。

「補給艦」：燃料・弾薬を艦隊に補充する船です。何の攻撃手段も持たないので，敵からの攻撃を受けないようにしましょう。速度が遅いので，艦隊を編成するときには注意が必要です。

「戦闘機」：自艦隊上空に待機して，敵の攻撃機を攻撃して艦隊を守ったり，航空攻撃隊に随行して敵の戦闘機を攻撃し，攻撃機の爆撃を助けたりするための航空機です。対空戦闘が主任務ですので，なるべく機体を軽くして空戦能力を高める必要があるので，普段は爆弾などは搭載しません。小型の爆弾を搭載し，戦闘爆撃機として使うことも出来ますが，主目的である対空戦闘の能力が激減してしまうので，対空任務に専念させるのが無難でしょう。

「爆撃機」：主に，艦上爆撃機は急降下爆撃，陸上爆撃機は水平爆撃で敵を攻撃します。急降下爆撃は爆弾の投下後，急激な機体の引き上げを行うため，機体自身を大きくできないので（大きくし過ぎるとＧ(重力)で機体がまっぷたつになる可能性すらある）小型機が多く，ゆえに艦上機が多いのです。急降下爆撃は命中率は高いのですが，投下直前までは目標からの対空砲火をまともに受けますし，搭載できる爆弾も最高800kgまでしか選択できませんから，攻撃機と比べると………です。陸爆銀河はかなり性能がよいので，魚雷を積めばなんとかなるでしょうが。

「攻撃機」：機体を比較的大型化し，急降下爆撃が出来ない代わりに魚雷を積んで雷撃をしたり，爆弾をたくさん積んで基地などを爆撃したりする航空機です。爆撃機よりも比較的重いものを運ぶので，対空性能はあまり良いとはいえませんが，流星艦攻などは戦闘機に近い対空能力を持っています。

――さて，各種アイテムがどういうものなのか，おわかりいただけたでしょうか。注意してほしいのは，たとえ零戦１ユニットであっても，また戦艦大和１隻であってもその数は一つであるということです。各シナリオ別に，またとる作戦によって違ってくるでしょうが，その際には何を選択すべきかを真剣に考えてみるべきです。

「航空母艦」については，どの空母を選んでも１隻につき同じ数だけ航空機を積めるので，搭載機数は考慮する必要はありません。「赤城」「加賀」は，副砲も積んでいて対艦攻撃力もありますが，空母を艦隊戦に使うのは下の下です。速度・高角砲の数を考慮して考えると，翔鶴型がベスト空母になります（実際も，日本海軍で最も活躍したのはこの型）。その次に，速度を重視すれば「大鳳」と雲龍型と飛龍型，対空能力を重視すれば「信濃」でしょう。

「戦艦」。攻撃力なら絶対「大和」「武蔵」。この二隻の砲撃力は絶大です。空母に随行させて防空任務につかせるなら金剛型。30ノット程度の速度がでて，高角砲も12.7㎜を８門，万が一敵艦が近付いてきてもそこそこの砲撃力を持っているので安心。後の艦は似たりよったりです。艦隊戦をお望みなら「長門」「陸奥」を追加すべきでしょう。

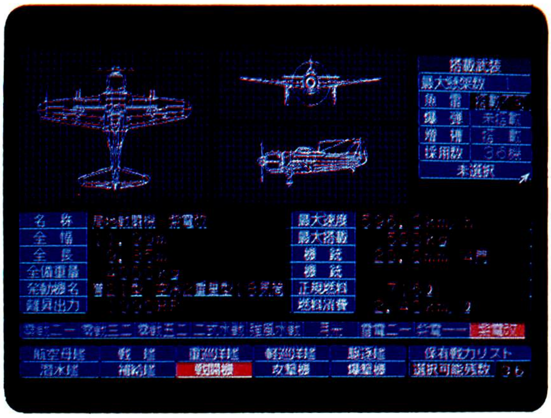
「重巡洋艦」。一番使える艦船です。なるべく多く選択しましょう。バランスがとれているのが妙高型。その他の艦もかなりの性能ですので，古鷹型・青葉型さえ選ばなければどれでもいいと思います。任務によって選択すべきでしょう。

「軽巡洋艦」「駆逐艦」は，はっきりいって必要ありません。数に余裕があったら一隻でも一機でも多く他の種類を選びましょう。重巡洋艦と戦艦を最大限採用し，まだ数が余っていて砲撃力がほしいときは軽巡洋艦を選んで下さい。香取型でなければどれも同じようなものです。

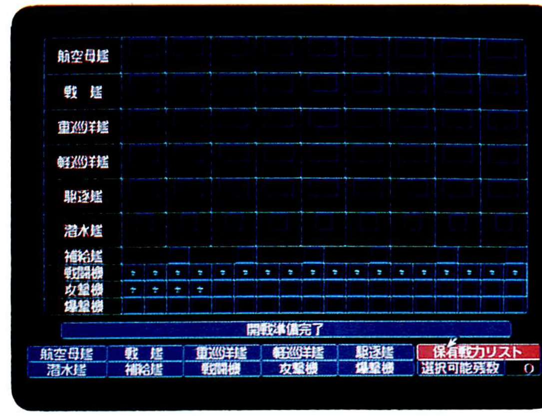
「潜水艦」。これもできる限り多く選択したいアイテムです。ロ35以外はたいした差は無いのですが，少しでも速い方がいいのなら「イ７」「イ９」「イ15」「イ40」「イ16」「イ68」「イ74」の７隻ですね。

「補給艦」。艦隊の規模などにより，必要な数は違ってきますが，どの艦を選んでも艦隊に組み込めば全体的なスピードは落ちるので，ここでは搭載量のみを参考にします。すると間違いなく「健洋丸」「蛭子丸」の二隻。もう二隻必要なら「極東丸」「日本丸」でしょう。

「戦闘機」は何にしても絶対爆装させないこと。そして増槽(※注３)を積むこと。航続距離が伸びます。戦闘機は何かと長い時間上空にいるので，航続距離が短いのは致命的



▲航空機の選択では，数と兵装も決めなくてはいけない。



▲第2部「本土防衛作戦」におけるアイテム選択。航空機だけで十分。艦船は必要ナシ！

です。航続力から「強風水戦」と「紫電11」を無視して考えると「零戦21」「雷電21」「紫電改」この3機種が比較的おすすめできます。しかし「零戦21」は，機体の弱さが泣きどころですので「雷電21」か「紫電改」がベスト戦闘機となるわけです。

「攻撃機」。空母に載せるのなら絶対「流星艦攻」。魚雷を積んでどんどん敵艦を攻撃してもらいましょう。陸上基地がはじめから使えるのなら陸上攻撃機も使えます。魚雷を積んで，そのうえ増槽も搭載できるので，攻撃力と航続距離だけなら「96陸攻」も利用価値があります。しかし耐久力などの問題もあるので，陸上攻撃機は好みで使うかどうか決めましょう。

「爆撃機」。空母搭載用の爆撃機はいりません。対艦攻撃は攻撃機に任せましょう。「陸爆銀河」は，陸上機で唯一使いでのある航空機ですので爆弾ではなく，魚雷を積んで選択するのも良いかと思われます。

——さて，なぜ対艦攻撃の際，爆撃機は必要ないのか？それは，爆弾で攻撃するよりも魚雷で攻撃する方がはるかに有効だからです。同じ800kgでも，爆弾よりも魚雷の方が船体に与えるダメージが大きいですし，そしてなによりも敵艦の対空砲火の射程外から攻撃が出来，うまくいけば（特に自分自身で航空機をコントロールすれば）全くこちらが損害を受けずに，敵にダメージを与えることが出来るからです。魚雷は一度に一本しか積めませんが，撃ったらすぐに基地・空母に戻ってまた魚雷を積めば言い訳ですし，下手に戦闘区域に長くいると余計な損害を受けてしまいます。航空機による攻撃は「一撃離脱」が原則です。

よいアイテムを選択しても，そのアイテムをどう使うかという，はっきりした目的を持たなければ無用の長物となります。逆にいえば，アイテムを選択した時点でどういう艦隊を編成するかを考えておかねばならないのです。作戦によって作る艦隊は色々あるでしょう。編成の形態そのものについては後述することにして，ここではいくつかのパターンを考えてみましょう。

艦隊戦専用なら「大和」「武蔵」をはじめとする戦艦と重巡洋艦のみで編成しましょう。敵と接触する直前まで補給艦を編入させておかないと，すぐに燃料が無くなるので注意。敵の航空攻撃を受ける可能性があるのなら，空母も一艦隊につき一隻空母をつけます。載せるのは防空のための戦闘機のみでいいでしょう。航空攻撃用の艦隊で，敵の航空機や艦船から攻撃を受ける可能性がない，またはそうさせる自信があるのなら，最小限の護衛艦（重巡洋艦を一隻か二隻）と補給艦をつけて，残りは全て航空機にします。その自信が無いのなら多めの護衛艦，例えば重巡洋艦や金剛型の様な高速戦艦を加えます。このときはもちろん航空機数は少なくなります。

………とまあ，いろいを考えられますが，とにかく選択するときの判断材料として，必要と思われるデータのみを記述した一覧表を載せておきますので，参考にして自分なりにアイテムを選んでみて下さい。

※注3「増槽」：燃料用の予備タンク。連合軍は「ドロップタンク」と呼んでいます。先に増槽内の燃料を使い，空になったところで機体内の燃料を使い始めるので，戦闘区域に突入するとき（空戦能力を高めるために）増槽を落としても，燃料の損失を最小限に抑えられます。

⊙艦隊航路

艦隊や基地の航空機の航路は，連合本部画面で設定したい艦隊（基地）を選択した後に，マウスをクリックして目的地まで引きます。目的地まで滑らかな曲線を引いてくれればいいのですが，そううまくもいきません。ですから，細かく何度にも分けて航路を設定した方が，どちらかといえばベターでしょう。一挙に目的地にカーソルをおいてマウスをクリックすれば，だいたいとんでもない航路が設定されてしまうからです。

また，航路は普段は「設定極秘」にしておくべきです。敵にこちらの動きを読まれたのでは，作戦もうまくいきません。しかし，わざと航路を「設定極秘解除」にしておいて，動きを明らかにする事も時と場合によっては必要でしょう。「囮」がいい例です。第一部のシナリオで，真珠湾内にいる敵艦隊をおびき出すため，湾の入口で「設定極秘解除」にした艦隊をウロウロさせるとか，敵艦隊をこちらに引き寄せて一気に叩くため，わざと「設定極秘解除」にしておくなどいろいろ考えられます。

艦隊は，たいてい何隻もの船から出来ており，艦隊自身



▲編成本部にて。移動したいアイテムをクリックすると，対象になるものが水色に変色。



▲そして移動先を指定すればＯＫ。

かなりの大きさがあるので，下手な航路を設定してしまうと，艦隊内の一部の艦が陸地に引っかかったり，あるいはスピードが遅いせいで，いつのまにか他の艦と離れていることがよくあります。ですから，艦隊はなるべく岸から離れて航行するよう，航路を設定して下さい。

それでも第二部では，島も多いし入り組んでいる地形がざらにあるので，瀬戸内海や東京湾付近ではどうしても立ち往生する艦がでてくることでしょう。この時はまず移動し遅れた艦だけで別の艦隊を編成し，航路を変更してみます。それでもだめなら最後の手段，直接命令で自分でコントロールして，困難な地形から脱出させてあげましょう。

航空基地の航空機の航路設定で気を付けなければならないのは，航路上を航空機（隊長機）が飛んでいる最中に航路を取り消すと，今までの航路がクリアされ，新たな航路は基地から引かれます。飛んでいる航空機は**一旦航空基地に戻ってから**新たな航路をたどるので，場合によっては膨大な時間のロスになりますから注意が必要です。もっとも，これを利用して，現在いる場所から最短距離で航空基地に帰還させるワザもありますが。

⦿暗号電文

複数の艦艇や艦隊に，一度に命令を下したいときや，大きな命令を下すときは暗号を発信します。また，暗号電文を受信することもあります。これら暗号は，暗号解読表で解読したり，決定して入力したりしなければなりません。前項で説明した「航路設定を極秘とせよ」や「航路設定極秘を解除せよ」も，暗号電文で発信するのです。

「攻撃態勢をとれ」「追撃態勢をとれ」「警戒待機せよ」この三命令は，対象となる全アイテムの基本命令をそれぞれ攻撃型・追撃型・待機型に変えるものです。時間短縮と手間が省ける点でかなり多用すると思いますが，艦隊内に補給艦や空母がいた場合，それらのアイテムも同じ状態になってしまいますので，直ちに艦隊本部で回避型タイプに直してやる必要があります。そうでないと，気が付いたときには空母や補給艦も砲撃戦に参加して今にも沈みそう……
…なんて事があったりします。

「勝負はこの一戦にあり」この命令は，敵に向かわせた航空隊が敵に接触する直前や，艦隊戦を行う直前に発するべきでしょう。攻撃力が少しでもアップするのなら使わない手はありません。ただし多用すると逆効果になります（コーヒーの様なもの。一・二杯は眠気覚しにはいいでしょうが飲み過ぎると腹をこわしてしまう。「過ぎたるはおよばざるがごとし」ともいうでしょ？）。一回この命令を発信したら，その戦闘にケリがつくまでは新たに発信しない方がいいでしょう。

普段何もしないとき，目標に向かう途中では常に「警戒を解き休憩せよ」で休ませてあげましょう。全くの安全圏でまで警戒する必要はありません。働きづくめでは，乗組員もストレスがたまってしまいます。



▲航路設定は，適当に行わない方がよい。燃料のムダ使いになるからである。



▲暗号で命令を送信中。この時のみキーボードを使用する。

敵を攻撃して戦闘が一区切りついたときや，航空隊が目標を攻撃し終えて基地や空母に戻るときは，多分こちらも損害を受けていることでしょう。ですから「ただちに修理せよ」で修理を速かに行って下さい。修理が終わり次第休養させるのはいうまでもありません。

⦿艦隊本部

艦隊司令部では，各艦隊や基地の詳しい情報（編成・状態・各ユニットのいる拡大地図）がわかります。本当なら自軍に所属している所しか情報は手に入らないのですが，基地に関してはその基地がたとえ米軍の占領下であっても，拡大マップだけは見ることが出来ます。これを利用して，敵基地に集結している艦隊の規模や数を調べてしまいましょう。第一部のフォード島などは絶景ですよー。

基本命令で各アイテムに編隊形を定め，敵と遭遇したときどうするかという「作戦行動」を定めるわけですが，編隊形（陣形）については，艦隊や航空隊の編成そのものと深いかかわり合いがあるので，そちらで説明することにして，ここでは「作戦行動」について解説していきます。

「作戦行動」は四つの型があります。それらを簡単にまとめてみると以下のようになります。

- **「攻撃型」**：敵を発見した時点で攻撃行動をとる。この行為は所定の陣形をはずれて行う。積極攻撃型。
- **「追撃型」**：敵を発見した時点で攻撃行動をとる。但し指定した陣形からはあまり離れない。消極攻撃型。
- **「回避型」**：敵を発見すると，逃げながら撃つ。
- **「待機型」**：敵を発見しても所定の陣形を維持し続け，敵が射程内に入るまで攻撃はしない。

空母や補給艦など，攻撃手段がなく沈んでもらっては困る船は「回避型」をとらせます。もっとも，敵と接触する前にこういうアイテムは分離しておいて，避難させておけば心配はあまりいらないのですが。

修理中に敵と遭遇してしまった場合，「大破」しているアイテムも「回避型」にするべきでしょう。沈んだり墜落してしまっては二度とそのアイテムは復活しないのですから。

その他の艦については少々悩むところです。もし，空母などを敵の航空機から完璧に守ろうとするなら，「待機型」にして確実に対空砲火を浴びせてやりましょう（きちんとした陣形を組んでいないとなんの意味もありませんが)。下手に「攻撃型」にしても，航空機のスピードに艦艇が追いつけるはずがありません。敵の艦隊に突入して砲撃戦を挑むときは，こちらの戦力が圧倒的に有利なら「攻撃型」がいいでしょう。しかし戦力差がたいしてないようなら，密集した(もちろん渋滞した，という意味ではない)陣形を作り，そのまま「待機型」で敵艦隊に突入するのがベストですし，気持ちもいいものです(？)。この方法なら狭い面積に砲撃力を集中できるからです。ただし，連合本部上での艦隊の航路設定が多少面倒になることがある（敵にうまく突入してくれない）ので，旗艦を直接命令で自ら動かした方がベターでしょう。

航空機は普段は「攻撃型」。このタイプがもっとも力を発揮します。敵航空機から艦隊を守る防空戦闘機なら「追撃型」。「攻撃型」だと，敵を深追いしている間に，守るべき対象から離れてしまう可能性があるからです。

基地を確保維持しておくために，(戦力が少ないことから)敵が来ても発進しない「待機型」は有効な手段に見えますが，実はこれがとんでもない間違い。基地内にいる航空機はなんの反撃も出来ずに，一方的に攻撃をうける可能性があるのです。飛行場に航空機がいるという状態は，格納庫に収納されているか滑走路で待機している状態ですので，敵の銃撃や爆撃を受けると相当のダメージになります。こんな



▲艦隊本部では各艦隊を構成するアイテムに細かな命令を与えることが可能。



▲余裕があれば直接動かしてもよい。



▲「艦隊本部」では敵の基地をも見る事ができる。米艦隊はまだ待機中のようだ。

時は「回避型」にするか増援を送るかして対応しましょう（※注４）。

※注４：この事からもわかるように，基地についてもいろいろな攻撃目標（滑走路・格納庫・燃料タンク……）があり，それに対する銃撃や爆撃，艦砲射撃も可能なのです。説明書にはほんの少ししか書いてありませんが，これってすごいことですよね。なお，飛行場の対空砲火はありません。

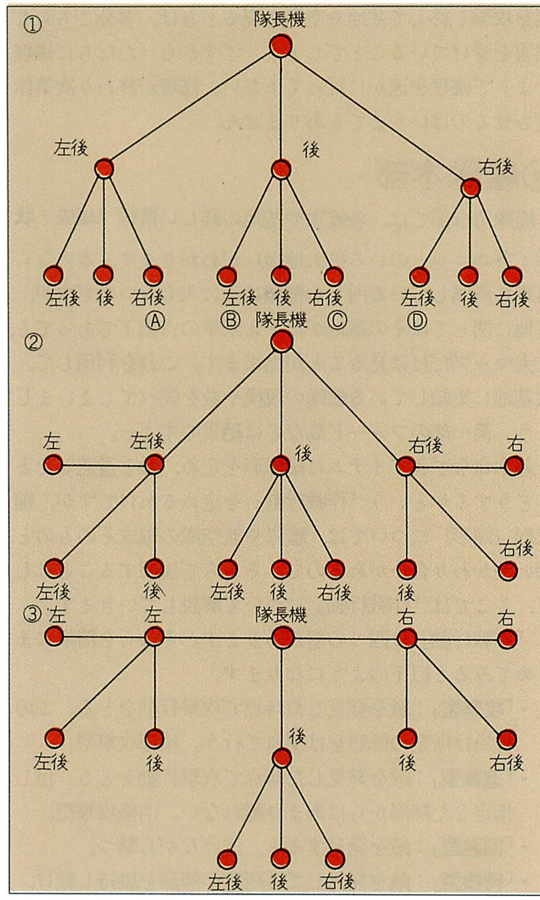
⊙編成本部

各艦隊や基地のアイテムをどういう関係におくか，またはどこに配備するかはここで行います。編成本部では，ゲーム上の時間は経過しませんので思いのままに，幾らでも時間をかけて編成し直すことが出来ます。さて編成本部で，アイテムをツリー（組織図）状に編成し直していく訳ですが，この図では常に上にあるアイテムが下のアイテムを指揮している形になり，命令系統を明確に表現しています。水色のアイテムは，所定の位置から離れていますので，前述の「取り残された船のみで別艦隊を作って………」のときの判断材料になるでしょう。ルールを一見しただけでは気付きにくいのは「艦隊の旗艦の場所にも航空機アイテムを設定できる」ということです。空母所属の航空機を少し離れたところまで攻撃に行かせたいときは，このままですと航空機のツリーの一番上の機を直接命令で，発進・誘導させてやらねばなりません。しかしこの機を別艦隊の**隊長機**として設定してやれば，連合本部の航路設定で移動経路を設定できるので，非常に便利です。ただしそのままにしておくと，燃料切れで墜落してしまうかもしれませんので，後始末（攻撃終了後，空母や基地に再編成すること）を忘れずに。

アイテムの陣形は，この編成本部で編成したツリーの形と艦隊本部での基本命令で決定されます。基本命令では，「ツリーの一つ上のアイテムに対してどの位置にいるのか」という位置関係で指定するので，慣れないとムチャクチャになったり，同じ場所に複数のアイテムが陣取ろうとして混乱を生じ，艦隊全体の速度が遅くなったりします。

それではまず，航空機の編成について考えてみましょう。実は，戦闘区域に入ればだいたい航空機というのは，個別に敵を（目標が敵艦であれ敵航空機であれ）攻撃するので，編成というのは目的地に着くまでのスピードと，到着した瞬間にどれだけのアイテムが同時に突入できるか（＝戦力を集中し，一時的にでも各個撃破されないか）という二点に関わってきます。実際にもよく行われた事ですが，四機を一つの戦闘単位として（別に三機や五機でもいいんですが……）編成することが楽そうです。この考えを基にして，一つの航空隊の編成を作ってみました（**第1図-①**）。「これで完璧だっ」と思うでしょうが，残念ながらこれでは不完全です。AとB，CとDが接触する可能性があるからです。そこで少々形は変わり，いびつになりますが二パターンほど比較的安定のとれた編成を挙げておきます（**第１図-②,③**）。あくまでも一つの例に過ぎませんので，試行錯誤して自分なりに作ってみて下さい。あえて三段にしたのは，編成本部で

●第１図　航空機編成の例



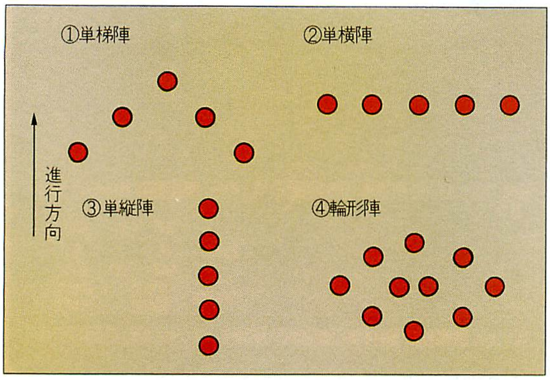
この航空隊の一部を他の基地や艦隊に移すとき，中央の段の航空機をクリックして移動すれば，四機いっぺんに戦闘単位で，しかも他の機をいじらないで動かせるからです。

艦艇の編成では，もう一つ別の要素が考慮に加わります。前述した通り，「攻撃型」で砲撃戦を行うのならあまり問題はないのですが，「待機型」で陣形を崩さずに敵艦隊に突入して砲撃戦を行う場合，特に陣形は重要なファクターとなるのです。

初めに，なによりも空母や補給艦，そして敵艦隊に航空機や潜水艦がいないときは，駆逐艦も（敵の攻撃を分散させるという意味では必要だろうが，それでは駆逐艦がかわいそう。何せ対艦用の兵器を駆逐艦は持っていないのですから）艦隊の後ろにつけるなり，突入時だけ別艦隊に編成して遠ざけるのがベターです。空母については，戦闘機を載せて防空専用として使っているのなら，敵艦隊に空母がいるときは，戦闘に参加させなければ意味がありません。それでも，他の艦などで直接敵艦から砲撃を受けることの無いようにしなければなりません。

基本的な陣形としては〔１〕単梯陣〔２〕単横陣〔３〕単縦陣〔４〕輪形陣の四つが挙げられます（**第２図**）。もう少し戦術色の濃いゲーム（例：アートオブウォー海戦版）なら，丁字戦法や乙字戦法についても考慮すべきですが，このゲームでは**全ての艦の射程は同じ**ですし，数も多いのでそんなのんきなことは言っていられません。確かに横方向に対して

●第２図　陣型名



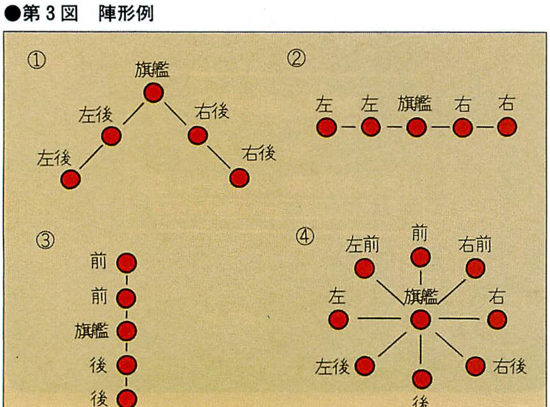
なら，全ての砲が撃てるので砲撃力はアップしますが，砲そのものは基本的に自艦から45度単位しか撃てませんので，丁字戦法などはそれほど有効な手段ではなく，第一砲撃戦では敵味方が入り乱れてしまいます（「攻撃型」の場合は特にそうなります）

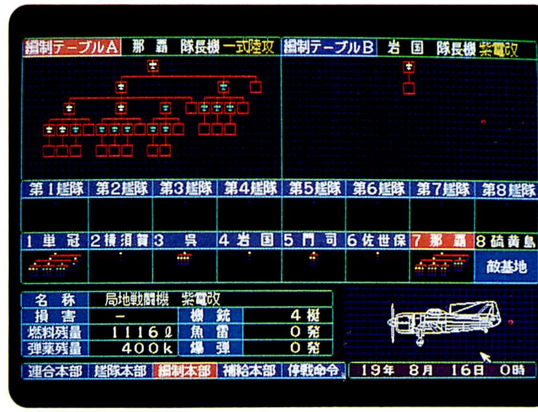
戦闘区域に突入する時間が，全ての艦で殆ど同じ（分散して突入すると集中砲火を受ける可能性がある）という点では〔１〕〔２〕が有効ですし，突入後の戦力の集中という点では〔４〕が一番です。特に〔４〕の輪形陣は砲撃戦でなくても，空母や補給艦を敵の航空攻撃から守るために，中央に守る対象を配備することで有名でもあり有効でもあります。

さて，これらの陣形は具体的にどうやって作るのか？自分で考えて下さい………では不親切ですね。小規模な艦隊の一例を挙げておきますので，参考にして自分で工夫して下さい（**第３図**）。効率のよい形ほど芸術的な形になるものです（反比例するという説もあるが）。

一つ二つ頭に入れておいて損はしないことを付け加えておきましょう。一つは「**あまり陣型を複雑にし過ぎないこと**」です。ごちゃごちゃとツリーに枝をつけて，自分でもどうなっているのかわからなくなってしまったらもう大変。艦隊（航空隊）はグチャグチャです。たとえ現状を維持できても，複雑なツリーは，アイテムが損失してしまったときの修復が困難になります。二つめは「**運動は簡単を主とすべし**」です。複雑な運動は艦隊をバラバラにしてしまいます。そしてもとの形に戻るまでに，時間と燃料を浪費してしまうことでしょう。最後に「**各艦の速度をよく見て編成**

●第３図　陣形例





▲編成本部にて。この「あと一つ」がなかなか埋まらないのだ。

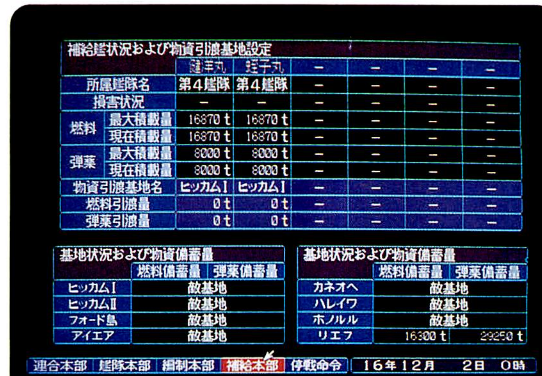
すること」です。速度が遅い艦と速い艦を同じ艦隊においてしまうと，うまく艦隊行動がとれなかったり，艦隊全体の速度が遅くなってしまいます。さらにそのまま敵と接触したら，艦隊の意味がまったく無くなってしまうのです。速度をよく考えた上で編成を行って下さい。

潜水艦については，潜水艦のみで一艦隊を編成して，潜水艦隊を作り行動させた方が効果があります。一定数を集めて〔４〕輪型陣や密集態勢に編成してしまえば，その効果は絶大なものになるに違いありません。

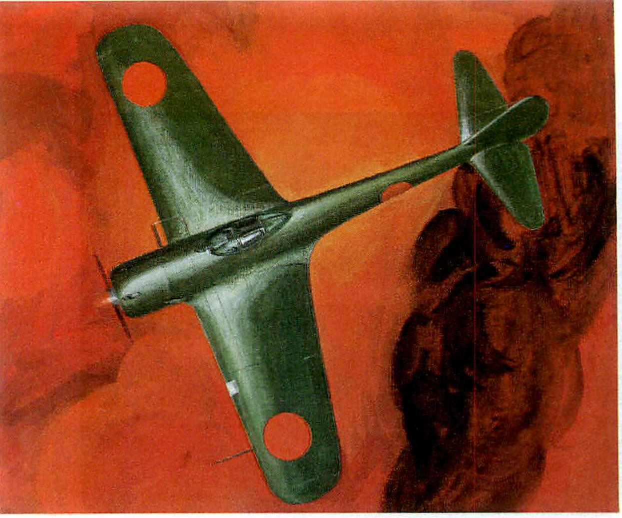
⊙補給本部

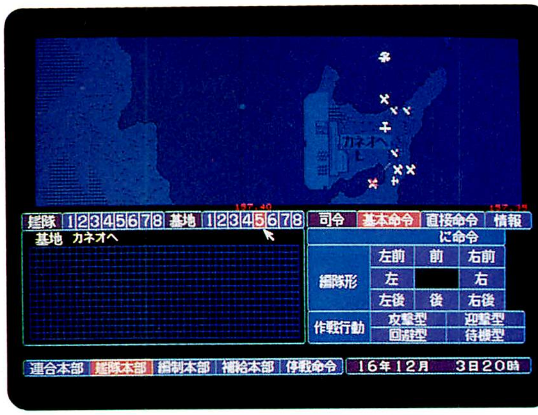
基地及び補給艦の，残りの弾薬や燃料をこの本部で確認することが出来ます。基地への物資の引渡しもここで指定は出来ますが，実際にはこの引渡しを使わねばならないほど消費することはありませんので，必要ないでしょう。

この本部では，艦隊に所属する補給艦の残り燃料に特に気使うべきです。第一部では，艦艇を多くすると何かと燃料が不足しがちですが，時には燃料が少なくなった補給艦を単独で（つまり別艦隊に編成して一隻だけの艦隊を作り）燃料をとりに行かせて，再び艦隊に編成し直す方法を利用せざるを得ないときもあります。それでもうまく移動を行えば，絶対に燃料が足りなくなることはありませんので，自分の腕次第であるといえるのかも知れません。補給艦が沈んでしまうと，積んでいた燃料や弾薬も一緒に海の藻屑と化してしまうので注意。



▲補給本部。燃料切れになることはまずないハズだ。





▲カネオへ島の占領目指して日米大空中戦！一点集中の原則さえ守れば必ず勝てる。

その他の事

とりあえずルールに沿った解説は終わりました。しかしこれ以外についてもまだまだ言い足りないことがあるのでそれらを書きつらねていこうと思います。

⊙基地の占領

敵基地に所属している航空機を全て撃墜すれば，その基地の編成本部での画面の対象基地が空白となります。そこですかさず自軍機を編成し直して，その航空機が基地に到達すれば，基地を占領した事になります。基地を占領すればそこの燃料と弾薬がまるまる手に入るし，第二部では硫黄島の奪回がシナリオの勝利条件であるので事は重要です。一度に複数の航空機地を占領しようとすると，戦力が分散してしまうので，一つ一つ確実に占領していく方がより安全です。時間は少々かかりますが………。

⊙航空機生産

第二部「本土防衛作戦」では，呉基地で航空機の生産が行われます。しかし，呉基地がアイテムでいっぱいのときはもちろん生産できませんし，生産は航空機の損害分しか行われません(修理をしているようなものです)。つまり，航空機をはじめ10ユニットを選択したら，全体数で航空機が10ユニットになるまで生産は続けられます（しかもはじめに選択した機種の割合で）。ですから第二部では，積極的に航空機のアイテムは使った方がいいのです。

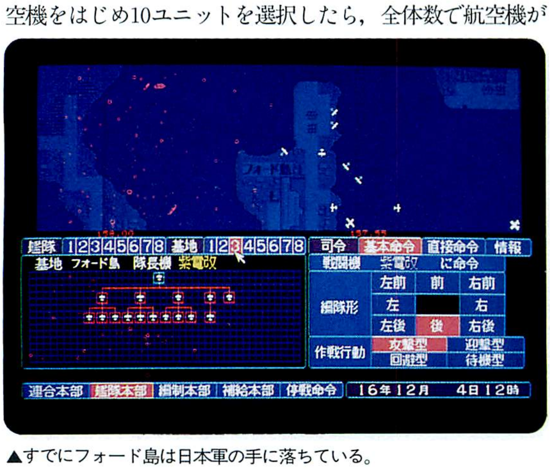
⊙直接命令

「大海令」の楽しみ方の一つに，直接命令で航空機や艦艇を操作するということがあります。単なる楽しみとしてだけではなく，全ての動きをコンピュータに任せておけないような状態の際には結構重要です。艦艇はおもに（前述した通り）動きのとれない時誘導するために，あるいは潜水艦や航空機は自ら操って，敵艦艇を攻撃するために行うというのが一般的です。直接命令でも，時間は進行しているので，複数方面で忙しいときは使えませんが，それにさえ注意していれば第一部でなら潜水艦を真珠湾内に突入させて戦果をあげるとか，第二部で航空戦力の無くなった敵艦隊に攻撃機一機で雷撃を繰り返し，ノーダメージで（アウトレンジ攻撃が出来るため）全滅させることも可能です。

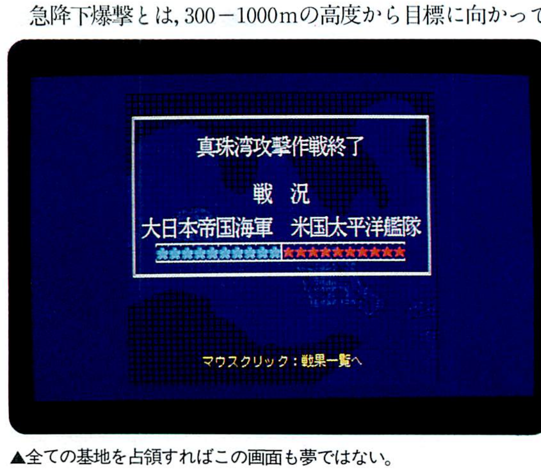
――と，ゲームに直接関係のあるものはここまで。「直接命令」で自分の航空機を操るということが出たところで，この項の最後に急降下爆撃と雷撃(魚雷攻撃)，航空機と艦艇について書き足しておきましょう。

⊙急降下爆撃とは

急降下爆撃とは，300－1000mの高度から目標に向かって



▲すでにフォード島は日本軍の手に落ちている。



▲全ての基地を占領すればこの画面も夢ではない。

急角度の降下を行い，徹甲爆弾を命中させて敵艦の内部で爆発させようというものです。艦内で爆発するので，機関室や弾薬庫・燃料タンクなどを破壊して戦闘能力を失わせます。第二次大戦でも，航空機攻撃の中では急降下爆撃による戦果が一番大きかったようです。

ただし急降下爆撃は，被弾率が非常に高い上に猛スピードで降下しているので，爆弾を投下したらすぐに機体を引き起こさないと，敵艦や海に突っ込んでしまいます。

爆弾をたたき込むときは，逃げ回る敵艦の動きをとらえるために敵艦右後方に位置します。そして一度降下を始めたら，途中でやり直しなどはしません。そして投下をし終えたら，機体を引き上げ海面すれすれに飛んで戦線から離脱します。この戦法はゲーム上でも有効です。確かに，敵艦への攻撃は横からの方が命中率は高いのですが，敵の動きをうまくとらえなければ意味がありません。

⊙雷撃とは

魚雷(魚形水雷)を敵艦の艦腹の水線下に打ち込み，爆発の威力で巨大な穴をあけ，敵艦を沈めようとするのが雷撃です。水線下で爆発する魚雷は，爆発力自身以上に水圧が恐いのです。戦闘艦は航行を停止するわけにはいきません。しかし，動いていると（水圧が余計に加わるので）穴のあいた艦腹から海水がどっと流れ込んで，ダメージがますます大きくなるのです。しかし軍艦にはバルジという魚雷防御用の防備をしていますし，無数の隔壁といった仕切りがあり，浸水をそこだけに抑える工夫もあります。

雷撃も敵後方から近づくのですが，直接敵艦に魚雷をたたき込むわけではないので，命中率は悪くなります。そこで，後方より左右に三～四機ずつ敵艦をはさみこむように侵入し，一斉に魚雷を投下するのです。こうすれば敵艦は全ての魚雷をよけることは出来ません。

ゲーム上では，敵の対空砲火の射程外から魚雷を撃てるので，そんなことは気にせずに真横から攻撃し，魚雷投下後は180度転回し離脱しましょう。

⊙艦艇と航空機

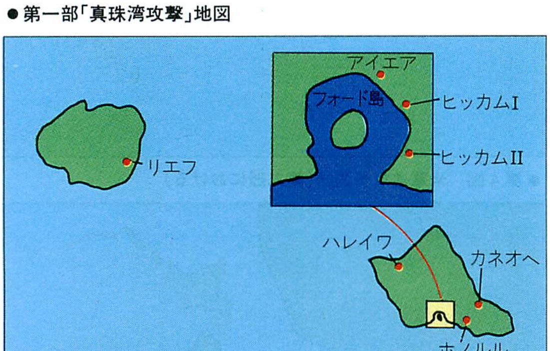
どちらもアイテム選択時には一つと数えられます。ではどちらを重視すべきなのでしょう。結論から言うと「どちらでもいい」というちょっといいかげんなものです。航空機は確かにスピードは速いですし，攻撃範囲も広いのですが，敵の攻撃には弱く，また装備している魚雷や爆爆を投下した後は，基地に戻るまでほとんどの攻撃力を失います。戦闘機についても，敵機がいなければ用をなさなくなってしまいます。艦艇は，ほとんど休み無しに攻撃できますが，足が遅く攻撃範囲も短いのです。どちらをとるかは，プレイヤーの作戦によって判断してもらうしかないでしょう。

シナリオ別の解説

第一部進行編「真珠湾攻撃作戦」

このシナリオでの目的は「できるだけ多くの損害を米軍に与え，かつこちら側の被害を抑え」て「きたるべく第二部での状況を少しでも良くしておく」ことです。敵に多くの損害を与えるためには，敵艦を沈め，敵機を墜とし，敵基地を占領することであり，損害を抑えるためにはアイテムをできるだけ失わない（大破でも残っていればいい）ことであります。

●第一部「真珠湾攻撃」地図



さて，目的を達成するためにはどのような作戦をとるべきなのか？史実にそった編成を行い，航空攻撃のみを行ったのでは殆ど効果をあげられません。航空戦力を重視するなら徹底的に航空機を多くし，砲撃戦を挑むのなら戦艦をガシガシ選択すべきでしょう。人によりいろいろな編成があるでしょうが，二つの例を考え，それにしたがって作戦を考えてみます。

〔1〕 大艦巨砲主義艦隊

戦艦・重巡洋艦・補給艦・潜水艦をそれぞれ，数量の上限まで選択します。彼らだけでも相当の対空火力があり，敵基地に侵入すればその対空砲火だけで基地所属機を全て撃ち落とすことも可能ですが，航空機が無いと基地を占領できませんし，少しばかり敵の攻撃も心配です。そこで空母を2，3隻（瑞鶴・翔鶴がベスト）用意し，戦闘機を載せて防空専用にあたらせます。

この艦隊の目的は，なるべく多い敵艦の撃沈と四か所の基地の占領（リエフ・ハレイワ・ホノルル・カネオヘ）です。初めリエフへ行き，燃料をできるだけ補給します。次



▲第1部「真珠湾攻撃作戦」の全体画面。

にハレイワに全艦隊を突入させ，これも占領します。そのころには，マップの南からいくつかの敵艦隊が現れますから，とりあえず西側の二艦隊の撃滅を目指して南下します。多分，どちらか一方には空母がいるでしょうから，気合いを込めて攻撃して下さい。気を付けることはやっぱり戦力の集中ですね。敵艦隊に全ての戦力をぶつけられるようにしないと損害を最小限に抑えられません。

この二艦隊をつぶしたらそのまま南下東進し，途中で敵艦隊がいればそれをなぎ倒します。真珠湾の入口にはあまり近づかずにホノルルへ突入して占領します。そのまま島を西へ向かい，カネオへ基地へ向かいます。ひょっとすると，ここいらへんにも敵艦隊がいるかもしれませんが，がんばって攻撃して(？)，カネオへ基地を占領して作戦中止命令を出して下さい。

時間的余裕があればハレイワを占領し，南下して敵艦隊を叩いた後全力で北上，島を北からぐるっと回ってカネオへ→ホノルルと占領し，残った時間で全艦隊を真珠湾の入口に向かわせて(絶対突入してはならない)，敵艦隊のみをおびき出し，各個撃破してポイントを稼ぐのもいいでしょう。

〔2〕 航空戦力最重視

まず護衛艦として，気休め程度に重巡洋艦を二隻ほど，補給艦を一・二隻選択し，あとは全て航空機と空母のみを選択します。戦闘機は紫電改，攻撃機は流星がベストです。〔1〕同様にリエフ，ハレイワと占領したら，敵艦隊を叩かずに島を北上，一回りしてカネオへを攻めます。カネオへが陥落したら，空母の航空機を全部（もちろんリエフに1機残しておかないと占領した事にならない）カネオへに配備，残った航空機も独立の艦隊（航空隊）として編成し，直ちにホノルルへ向かわせます。空になった空母は，他の艦と共にひたすら北上し逃げます。ホノルルが占領できたら，修理・休養させて万全の態勢を整えて下さい。総攻撃の準備が出来たら，カネオへ・ホノルルから一斉にフォード島向けに全機出撃させます。戦闘区域突入直前には「勝負はこの一戦にあり」で士気を高めましょう。真珠湾内は，四つの基地の敵航空機と在泊中の敵艦の対空砲火，こちらの航空機で大混戦になるでしょう。ちょくちょく編成本部を見て，真珠湾内の基地が一つでも開いたらすかさずそこに多量の航空機を再編成し，真珠湾内での戦闘を有利にします（すぐに補給が出来るため)。もし全て開いたら，全部の基地を占領できるように航空機を編成し，その場で作戦中止命令を出してもいいですし，修理・休養させて敵艦をつぶし，さらにポイントを稼ぐのも一つの手です。

この作戦では航路設定の際には「極秘解除」にしておいたほうが真珠湾内から敵艦をおびき出し，フォード島占領の時の敵艦の対空火力を弱められるのでいいでしょう。

第二部本土防衛編「本土防衛作戦」

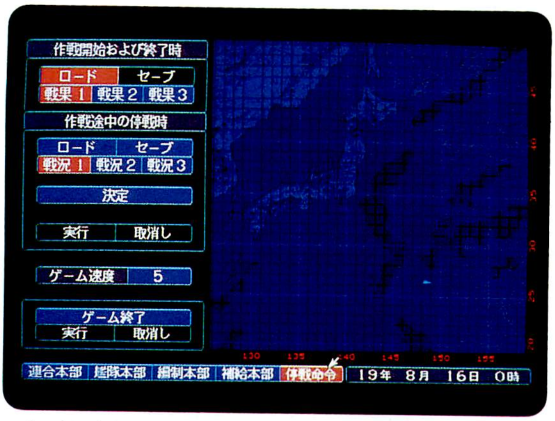
このシナリオでゲームの勝敗が決まります。他の基地を米軍にとられないようにしつつ，硫黄島を取り返さねばならないのです。もちろん艦艇を出すことはできますが，初期配置はバラバラで，下手に動かすと各個撃破されてしまいます。さらに単冠と沖縄，呉には敵艦隊がバリバリやってきて・・・というように状況は絶望的です。

●第二部「本土防衛作戦」地図

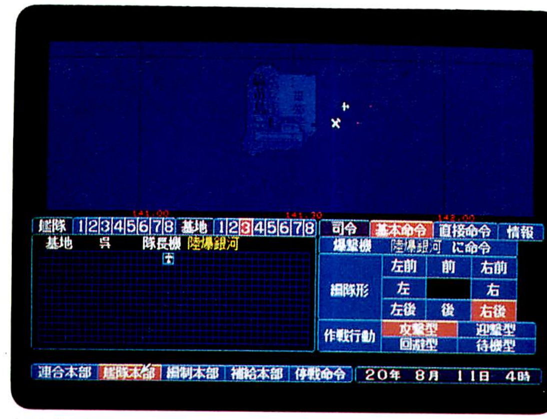


●第4図　米軍進攻予測図(第二部における)





▲第2部の全体図。



▲硫黄島付近の近影。



▲陸爆銀河で東京上空を一周したり富士山を眺めたり……飛行機旅行もオツなもの。

しかし良く考えて下さい。このシナリオの目的は「基地の奪回」であり「敵に損害を与える」のではないのですよ。ですから(極端な話)**艦艇は必要ありません**。航空機のみで十分です。後々硫黄島まで長距離攻撃を加えねばならないので，航続距離の長い航空機（戦闘機なら月光や紫電改・雷電に増槽を付ける，攻撃機なら一式陸攻・九六陸攻，爆撃機なら陸爆銀河）を選択します。

米軍は三方向から進撃してきます。沖縄・単冠に一機動部隊づつ，瀬戸内海に一艦隊，ひょっとすると名古屋湾にも一艦隊がやって来るでしょう。ゲーム開始直後，沖縄と単冠に航空機を十機位ずつ（もちろん攻撃・爆撃機と戦闘機を混ぜて）再編し，門司・岩国・呉に三機ほど配備します。沖縄と単冠は，放っておいても勝手に敵艦隊を叩いてくれますから（呉基地などにあまり航空機を編成できないときは特に)，呉や岩国の攻撃・爆撃機を直接命令で操り，瀬戸内海に進撃してくる敵艦隊を攻撃します。しばらくすると沖縄・単冠のあたりは静かになり，呉付近の敵艦隊も片付きますから（※名古屋付近の敵艦隊は無視する）ありったけの航空機を横須賀に集め，残りは呉に配置して修理・休養させ，きたるべき大作戦の実行を待ちます（もちろん他の基地にも最低限一機は配置しておかないと占領した事にはなりませんからね)。

そして準備が整ったら，横須賀・呉から一斉に航空機を発進させます。目標は硫黄島。突入寸前に「勝敗はこの一戦にあり」の発信で士気を高め，後は艦隊本部で硫黄島(No.8)をクリックして拡大画面を見ます。敵航空機の姿が見えなくなったら，すかさず編成本部で十機くらいを硫黄島に編成し，一機でも着陸したらめでたく勝利となるわけです。

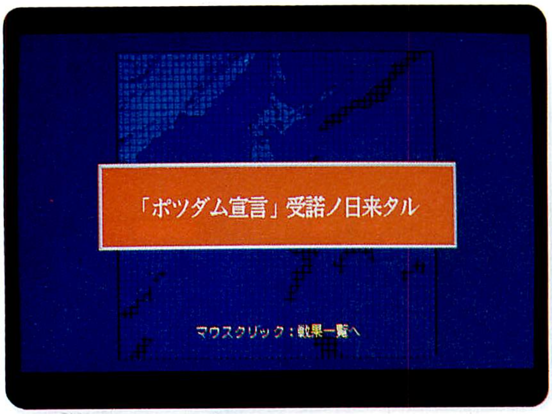
——これらの作戦はあくまでも一つの例に過ぎないので，自分でいろいろな方法を見つけ出して下さい。

「本日天気晴郎ナレドモ浪高シ」——終わりに

これで一応「大海令」の記事を終わらせていただきま・・すと思ったのですが，書き忘れていたことがあったのでつけ加えておきます。

データディスクの不足は誰でも思うことでしょう。一枚のディスクには三か所しかセーブできないのですから。C，Xディスクにもプロテクトはかかっているので困りものですが，とりあえずMS－DOSなどでこれらのディスクをコピーします。ゲームを立ち上げるときはマスターのディスクを使い，データをロードし直す時点になったらディスクをコピーしたものに差し替えれば，後はそのままでプレイできます。

参考資料として「大日本帝国海軍戦力資料」「真珠湾攻撃時の真珠湾内の様子と，南雲艦隊の編成」を載せておきます。



▲終わり方の一つ。これは時間切れの場合。あと二つほど別パターンがあるので各自調べてみよう。



▲最後に……満州を走るＡ列車(!?)。

このゲームの解説の締めくくりとして，「幻の八八艦隊」(注)のデザイナーの一人，中沢氏が同ゲームに対して言った言葉を，そのまま「大海令」の終わりの言葉としてＴＡＣ 1986年８月号からそのまま抜粋し，使わさせていただきます。

“大体，艦隊の司令長官というものは一隻一隻の目標なんか指示しません。艦隊にどんな運動をさせるか決定し，砲撃開始の命令を下したら後は部下に任せるだけです。

「そこが普通のゲームはおかしいんだ」”

※注「幻の八八艦隊」：アドテクノス社から発売されていた，1920年代の大艦隊戦を仮定した大砲撃戦ボードゲーム。とんでもないほどいろいろな艦があり，ルールも正味四ページしかないので，どでかい軍艦が好きな人はおすすめしたいゲーム。しかし入手は不可能に近い。

大日本帝図海軍戦力資料

●空母

型名	艦名	速度(kt)	副砲(cm×数)	高角砲(cm×数)
赤城型	赤城	31.2	20.0×6	12.0×12
	加賀	28.3	20.0×10	12.7×16
飛龍型	蒼龍	34.5	—	12.7×12
	飛龍	34.6	—	12.7×12
龍鳳型	龍鳳	26.5	—	12.7×8
瑞鳳型	祥鳳	28.0	—	12.7×8
	瑞鳳	28.0	—	12.7×8
千歳型	千歳	29.0	—	12.7×8
翔鶴型	翔鶴	34.2	—	12.7×16
	瑞鶴	34.2	—	12.7×16
飛鷹型	飛鷹	25.5	—	12.7×12へ
	隼鷹	25.5	—	12.7×12
大鷹型	大鷹	21.1	—	12.0×6
信濃型	信濃	27.0	—	12.7×16
大鳳型	大鳳	33.0	—	10.0×12
雲龍型	雲龍	34.0	—	12.7×12
	天城	32.0	—	12.7×12
	葛城	32.0	—	12.7×12

●戦艦

型名	艦名	速度(kt)	主砲(cm×数)	副砲(cm×数)	高角砲(cm×数)
金剛型	金剛	30.3	36.0×8	15.0×14	12.7×8
	比叡	29.7	36.0×8	15.0×14	12.7×8
	榛名	30.5	36.0×8	15.0×16	12.7×8
	霧島	29.8	36.0×8	15.0×14	12.7×8
扶桑型	扶桑	24.7	36.0×12	15.0×16	12.7×8
	山城	24.5	36.0×12	15.0×16	12.7×8
伊勢型	伊勢	25.3	36.0×12	14.0×16	12.7×8
	日向	25.1	36.0×12	14.0×16	12.7×8
長門型	長門	25.0	40.0×8	14.0×18	12.7×8
	陸奥	25.0	40.0×8	14.0×18	12.7×8
大和型	大和	27.3	46.0×9	15.5×12	12.7×12
	武蔵	27.3	46.0×9	15.5×12	12.7×12

●重巡洋艦

型名	艦名	速度(kt)	主砲(cm×数)	高角砲(cm×数)	爆雷(cm×数)
古鷹型	古鷹	33.3	20.3×6	12.0×4	61.0×8
	加古	34.0	20.0×6	8.0×4	61.0×12
青葉型	青葉	33.3	20.3×6	12.0×4	61.0×8
	衣笠	33.3	20.3×6	12.0×4	61.0×8
妙高型	妙高	33.3	20.3×10	12.7×8	61.0×16
	那智	33.3	20.3×10	12.7×8	61.0×16
	足柄	33.3	20.3×10	12.7×8	61.0×16
	羽黒	34.3	20.3×10	12.7×8	61.0×16
高雄型	高雄	34.3	20.3×10	12.7×8	61.0×16
	愛宕	34.3	20.3×10	12.7×8	61.0×16
	鳥海	34.3	20.3×10	12.0×4	61.0×8
	摩耶	34.3	20.3×8	12.7×12	61.0×8
最上型	最上	35.3	20.3×10	12.7×8	61.0×12
	三隅	36.5	15.5×15	12.7×8	61.0×12
利根型	利根	34.3	20.3×8	12.7×8	61.0×12
	筑摩	34.3	20.3×8	12.7×8	61.0×12
	鈴谷	35.3	20.3×6	12.7×8	61.0×12
	熊野	35.3	20.3×6	12.7×8	61.0×12

●軽巡洋艦

型名	艦名	速度(kt)	主砲(cm×数)	高角砲(cm×数)	爆雷(cm×数)
天龍型	天龍	33.0	14.0×4	8.0×1	53.0×6
	龍田	33.0	14.0×4	8.0×1	53.0×6
球磨型	多摩	36.0	14.0×7	8.0×2	53.0×8
	北上	36.0	14.0×7	8.0×2	53.0×8
	大井	36.0	14.0×7	8.0×2	53.0×8
	木曾	36.0	14.0×7	8.0×2	53.0×8
長良型	長良	36.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
	五十鈴	36.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
	由良	36.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
	阿武隈	36.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
川内型	那珂	35.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
	川内	35.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
	神通	35.0	14.0×7	8.0×2	61.0×8
夕張型	夕張	35.5	14.0×6	8.0×1	61.0×4
阿賀野型	阿賀野	30.0	15.0×6	8.0×4	61.0×8
	能代	30.0	15.0×6	8.0×4	61.0×8
	矢矧	30.0	15.0×6	8.0×4	61.0×8
大淀型	大淀	30.0	15.5×6	10.0×4	−
香取型	香取	10.0	14.0×4	12.7×2	53.0×4
	鹿島	10.0	14.0×4	12.7×2	53.0×4

●駆逐艦

型名	艦名	速度(kt)	高角砲(cm×数)	爆雷(cm×数)
峯風型	太刀風	39.0	12.0×4	53.0×6
	夕風	39.0	12.0×4	53.0×6
吹雪型	浦波	38.0	12.7×6	61.0×9
	綾波	38.0	12.7×6	61.0×9
	潮	38.0	12.7×6	61.0×9
朝潮型	荒潮	35.0	12.7×6	61.0×8
	霞	35.0	12.7×6	61.0×8
	霰	35.0	12.7×6	61.0×8
陽炎型	陽炎	35.0	12.7×6	61.0×8
	不知火	35.0	12.7×6	61.0×8
	初風	35.0	12.7×6	61.0×8
	天津風	35.0	12.7×6	61.0×8
	浦風	35.0	12.7×6	61.0×8
	磯風	35.0	12.7×6	61.0×8
	浜風	35.0	12.7×6	61.0×8
	谷風	35.0	12.7×6	61.0×8
夕雲型	夕雲	35.0	12.7×6	61.0×8
松型	松	37.8	12.7×3	61.0×4
神風型	神風	37.3	12.0×4	53.0×6
白露型	白露	34.0	12.7×5	61.0×8

●潜水艦

艦名	速度(kt)	魚雷(cm×本数)
イ 6	20.0	53.0×17
イ 7	23.0	53.0×20
イ 9	23.5	53.0×18
イ 12	17.7	53.0×18
イ 15	23.6	53.0×17
イ 40	23.5	53.0×17
イ 16	23.6	53.0×20
イ 52	17.7	53.0×19
イ 51	20.0	53.0×16
イ 68	23.0	53.0×14
イ 74	23.0	53.0×14
ロ 35	19.8	53.0×10

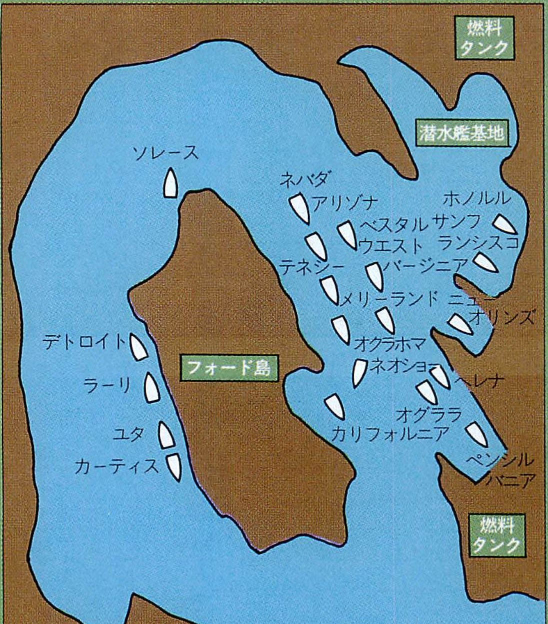
●補給艦

艦名	速度(kt)	搭載燃料(t)	同型艦
極東丸	12.0	14000	日本丸
健洋丸	16.5	16000	蛭子丸
国洋丸	16.0	8000	玄洋丸
神国丸	14.0	10000	日栄丸
東邦丸	16.0	5500	旭東丸
東栄丸	12.5	12000	帝用丸

●航空機

機種名	最大速度(km/h)	最大搭載(kg)	武器1	武器2	最大懸架数	航続距離(km)	
零戦二一	533.4	120	20.0×2	7.7×2	1	2222	戦闘機
零戦三二	544.5	120	20.0×2	7.7×2	1	1800	
零戦五二	565.0	120	20.0×2	7.7×2	1	1550	
二式水戦	436.0	120	20.0×2	7.7×2	1	1778	
強風水戦	448.0	60	20.0×2	7.7×2	1	1060	
月光	504.0	500	20.0×3	−	1	2547	
雷電二一	616.7	120	20.0×4	−	1	1898	
紫電一一	583.0	500	20.0×4	−	1	1430	
紫電改	596.0	500	20.0×4	−	1	1715	
九七艦攻(一一)	368.0	800	7.7×1	−	2	1021	攻撃機
九七艦攻(二一)	377.0	800	7.7×1	−	2	1021	
天山艦攻	481.0	800	7.7×2	−	1	1747	
流星艦攻	543.0	800	20.0×2	13.0×1	1	1850	
九六陸攻	415.0	1000	20.0×1	7.7×3	2	6227	
一式陸攻	426.0	1000	20.0×1	7.7×4	2	2852	
九九艦爆(一一)	382.0	250	7.7×3	−	2	1820	爆撃機
九九艦爆(二二)	428.0	250	7.7×3	−	2	1050	
彗星一二	580.0	500	7.7×2	−	1	1463	
彗星四三	552.0	800	7.7×2	−	1	1518	
陸爆銀河	546.0	1000	20.0×1	13.0×1	2	1980	

「真珠湾攻撃」時の真珠湾の様子



注）米太平洋艦隊配属の三空母のうち
「サラトガ」はサンディエゴに在泊中。
「レキシントン」はミッドウェーへ飛行機を輸送中。
「エンタープライズ」はウェークへ飛行機を輸送したのち真珠湾へ帰路についていた。
ゲーム中に南から登場する二空母は「レキシントン」と「エンタープライズ」であろう。

真珠湾攻撃時の南雲艦隊

機動部隊	第一航空戦隊	赤城　加賀
	第二航空戦隊	蒼龍　飛龍
	第五航空戦隊	翔鶴　瑞鶴
	第一水雷戦隊	阿武隈　浦風　磯風　谷風　浜風　霞　霰　陽炎　不知火　秋雲
	第三戦隊	比叡　霧島
	第八戦隊	利根　筑摩
補給部隊	極東丸，健洋丸，国洋丸，神国丸，あけぼの丸，東邦丸，東栄丸，日本丸	
哨戒隊	伊19，伊21，伊23	

空中攻撃隊	第一波	九七艦攻	90機（40機は雷装）
		九九艦爆	54機
		零　戦	45機
	第二波	九七艦攻	54機
		九九艦爆	81機
		零　戦	36機

総計360機

追補版 「大海令」68K版＆追加マップ

『大海令』の原稿を上げてしばらくして，アートディンクからX68K版と追加マップが発売されました。そこで今回「追補版」という形で簡単にではありますが，これらについて説明したいと思います。

まず最初に，X68K版の『大海令』の内容は98版と殆ど同じです。但しジャイロコンパス機能（後述）がつき，さらに地上の建造物などの色がフルカラーになりました。スピードが少々落ちたのは否めませんが……。

また，追加マップはパワーアップキットと一緒に通販のみ（消費税込み3,800円）で入手できます。このパワーアップキットについてまず説明しましょう。

◉パワーアップキット

さて，このキットでパワーアップを行うことで，ゲームはよりおもしろくなりますが，実際どこがパワーアップするのか重要なものだけ見てみましょう。

①米軍思考ルーチンの強化

いままで，多少おかしな動きをすることがあった米軍の思考ルーチンが，確実に強くなりました。プレイしてみると，その違いがわかるでしょう。スピードも多少速くなっています。

②ジャイロコンパス機能の追加

X68K版には最初から付属していたようですが，艦隊本部のレイアウトが変わり，ジャイロコンパスが追加されました。この機能により，艦隊本部の上半分に表示されている部分が実際のマップではどこにあたるかが一発でわかるようになりましたので，海の広いマップでは迷うこともなくなることでしょう。非常に便利な機能です。

③主要攻撃目標設定モードの追加

基本命令では，アイテムに作戦行動タイプを設定していましたが，そのタイプのうち「攻撃型」を選択した際にどんな目標をおもに攻撃するかを設定できます。

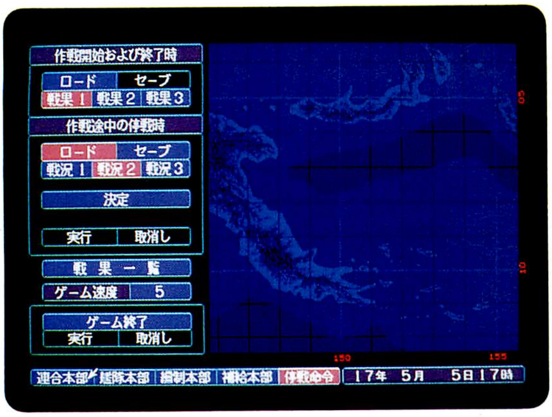
これは結構重宝する機能です。例えば，駆逐艦を対潜活動に没頭させることなどに使えますし，攻撃目標を絞る事で弾を節約できます。

ほかには，戦果一覧が途中でも見られるようになった事や，各アイテムのキャラクタが書き直しされ，より鮮明になった事でしょう。

◉追加シナリオ

追加されたシナリオは二つ。「珊瑚海海戦」と「ミッドウェー海戦」。プレイする順は「真珠湾攻撃」→「珊瑚海海戦」→「ミッドウェー海戦」→「本土防空作戦」ですが，途中のシナリオをとばすこともできます。それぞれについて簡単なコメントを加えましょう。なお，これらは月刊マイコン89年7月号の特集の記事を参考にしております。

〔1〕 珊瑚海海戦



▲「珊瑚海海戦」のマップ。



▲このシナリオで一つのヤマ場となるポートモレスビー争奪戦。

〈状況説明〉

1942年５月，日本軍はアメリカとオーストラリアの連絡線を断ち，今後の戦況を優位に（あわよくばオーストラリアの降伏を狙う目的で）展開するために，ニューギニアの南岸の連合軍基地ポートモレスビーの攻略作戦——暗号名「ＭＯ作戦」——を企画した。作戦に参加した主力戦力は，空母翔鶴・瑞鶴，軽空母祥鳳をはじめとした空母中心の艦隊，そして上陸用の歩兵を満載した輸送艦12隻。

しかし，秘密裏に行われるべき作戦は事前に米軍に察知された。米軍は，正規空母ヨークタウンとレキシントンを中心とする，フレッチャー少将指揮官率いる第17機動部隊を派遣した。ここに史上初の空母対空母の海戦（一発も艦隊戦用の砲弾は発射されなかった）が始まるのである。

——という訳なのですが，結果として史実では日本側はレキシントンを大破（後に自沈）させたのに対して，米軍は祥鳳を撃沈し翔鶴に損害を与えた事で，一見日本軍の勝利に見えますが，目的であるポートモレスビーの攻略を日本軍が諦め，また翔鶴が３発の命中弾による修理が必要となり，さらに航空機の損害回復のため翔鶴・瑞鶴の２隻がミッドウェー海戦に参加できなかった事を考えると，戦略的には米軍の勝利とも判定できます。

マップは，北はラバウル，南はポートモレスビー，中央には美しい珊瑚海が広がっています。マップ上には三つの日本軍基地(ラバウル１・ラバウル２・ブカ)，二つの米軍基地(ポートモレスビー１・ポートモレスビー２)，三つの民間飛行場（ラエ・マダン・ブナ）があります。

〈アドバイス〉

前のマップの結果次第ですが，まだまだ戦力には余裕があるでしょう。艦隊を組んで，史実通りに米軍機動部隊との決戦を選んでもおもしろいでしょうが，次の「ミッドウェー海戦」シナリオを少しでも有利に進めるために（そしてその次の「本土防空作戦」に勝利するために），実際にはできなかった両ポートモレスビー基地の占領を目指しましょう。艦艇の撃沈は二の次でＯＫです。というわけで，戦闘機は増槽を積んだ“紫電改”を36機（上限）選択し，残りは爆撃機の“銀河”か攻撃機の“一式陸攻”・“流星”を選択します。載せきれなかったら，空母を２，３隻ついでに選んでおきましょう。

開始と同時に，ブナに出来うる限りの紫電改を配備します。残りの紫電改と，攻撃機・爆撃機をラエに配備，他の基地には１機ずつ配備して，とりあえず占領しておきます。

マダン基地の西側に米軍艦隊が見えますが，これは潜水艦なので心配なく。珊瑚海にいる艦隊は，二つが空母と戦艦を含む主力艦隊，残りは戦闘艦や潜水艦だけですので後回し，と。

話を元に戻して，両基地に航空機が集合したら，ポートモレスビー１の基地を攻撃します。ただ，距離的にはラエの方が遠いので，先にラエ基地の航空機を発進させ，かつタイミングを合わせてポートモレスビー１へ突入させないと，各個撃破されてしまいます。このタイミングの調整が，このシナリオのキーポイントといえるでしょう。

戦闘機が36機と，その他も含まれていますから，多分敵を壊滅できるでしょう。しかし，米軍は空母艦載機を転用して来るので，多分一回では占領できません。一旦，基地の周りに敵機の姿が見えなくなっても，基地が占領できないのなら，こちらも基地に戻り敵機が到着してから再度攻撃しましょう。

ポートモレスビー１基地が占領できたら，ラエの航空機を１機残してそこに再配備し，損害の回復を待ちます。ラバウル１基地には増援もきますので，逐次編入します。

修理が全て完了したら，ブナ基地とポートモレスビー１基地からポートモレスビー２基地へ向けて，同様に攻撃します。ここさえ取れれば基地は全部占領した事になり，たとえ敵艦を沈めていなくても，かなり有利な終わり方になります。(先にも書きましたが)暇があれば航空隊を編成し敵空母の一隻でも沈めておきましょう。

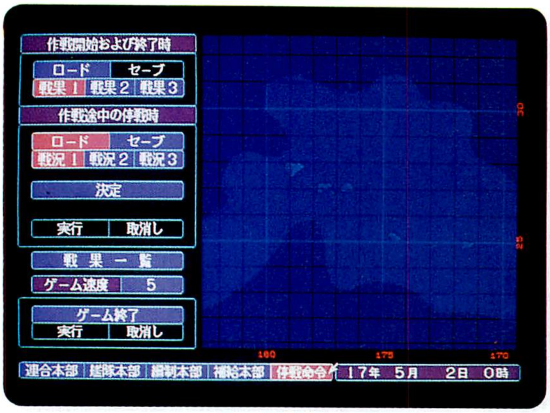
このシナリオは結構易しい方です。むしろ難しいのは次の……

〔２〕 ミッドウェー海戦

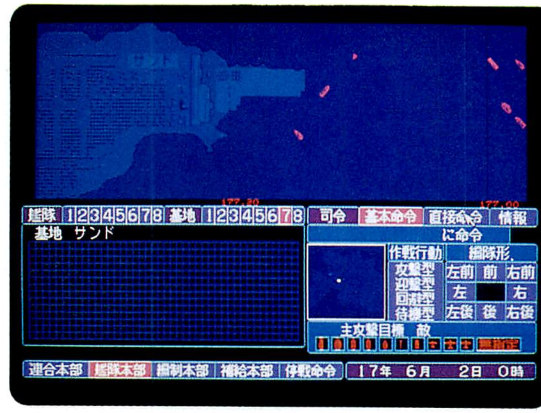
〈状況説明〉

1942年４月18日，空母ホーネットから発進したＢ25爆撃機16機は，日本本土初爆撃を行った。物理的被害は少なかったものの，本土に爆撃を受けた精神的ショックは計り知れないものであった。

この爆撃がきっかけで，連合艦隊司令長官山本五十六は，ミッドウェー島にまで防衛線を広げ，出撃してきた米軍空



▲「ミッドウェー海戦」マップ。



▲集結しつつある米艦隊。

母を叩くという“ＭＩ作戦”を実行に移すことになる。

しかし，この作戦も米軍に事前に察知される。米軍は空母エンタープライズとホーネットを主体とする第16機動部隊（指揮官スプルーアンス少将）と，珊瑚海海戦で受けたダメージを驚異のスピードで修理したヨークタウンを主体とする第17機動部隊（指揮官フレッチャー少将）を出撃させる。さらにミッドウェー島の航空機の増強も行うのだった。

──結果は皆さんもご存じの通りです。勝ち戦におごり高ぶっていた日本海軍は，戦力の集中・情報の入手など基本原則を忘れ，それが故に最終的に４隻もの主力空母を多数の有能パイロットと共に失います。それに対して米軍は，空母ヨークタウンを失ったのみ（これは大破の後に潜水艦伊168号によって撃沈されました)。

この海戦の結果，以後は日本海軍は空母の大量投入が不可能になります。戦いのキャスティングボードは，米軍が握ることになったのです。そしてこの海戦のわずか２か月後，米軍はガタルカナル島へ上陸作戦を開始するのです…。

〈アドバイス〉

全ての航空基地は米軍の占領下にあるため，航空機は空母を通してしか投入できません。米軍の戦力はそれほどというわけでもないのですが，なにしろ航空基地の連携プレイには手を焼きます。

このシナリオでも基本的には，基地の占領を目指した方が無難です。航空機を最大数採用するためにも，護衛艦は最小限に抑えます。万が一の艦隊戦のために，あの巨大戦艦“大和”と“武蔵”，対潜哨戒のために重巡を２隻ほど，それに補給艦を１隻。あとは空母と戦闘機・爆撃機（選択については「珊瑚海海戦」を参考。ただし陸上機は選択できないことに注意）を。

初期配置に一つだけ問題が。自軍の船は，マップの左上と左下に登場するのですが（これは実戦の配置を参考にしているものと思われる），その間に敵艦が現れるのです。幸い大きな戦力ではないので，こまめに艦艇を敵艦から避けて動かし，オーシャン基地の北西に集結させます。

集結が済んだら，航空機のみの艦隊を二つほど造ってオーシャン基地の敵機と戦闘させます。占領できたら，すぐに航空機を再配備。艦艇も入港させて補給させます。これを忘れると，航続距離の短い航空機は燃料切れで墜落してしまいます。

後は同様にサンド，イースタン・・・と，航空基地の占領の手を東に向けて行けば全てＯＫです。空母は，航空機を基地に移したら，できるだけ北上させて逃がします。ただ，敵には大型艦がいないので，大和と武蔵で艦隊戦を挑んでみるのも一興でしょう。

途中で，うるさい敵艦が邪魔をして来ることは間違いありません。北からも空母を含む一艦隊は来襲してきますし，もともとミッドウェー島付近にいた艦艇も厄介です。はじめから，ミッドウェー島にいる敵機の数も少ないとはいえません。

しかし，各基地を一つ一つ確実に集中して攻撃して占領すれば，間違いなく敵はせん滅出来るはずです。このシナリオ次第で「本土防空作戦」の具合いが決まって来るのですから是非がんばって下さい。

以上こんな所ですが，更に追加マップが発売される可能性がないわけではありません。もしそうなったときには，マイコン本誌でまたコメントさせてもらうことにいたしましょう。それでは

「君は大和の上面図を見ることが出来るか？」(※)

※：「本土防空作戦」で勝ってみればわかりますよ，ははは・・・

参考文献

・別冊歴史読本特集「連合艦隊かく戦えり」
・別冊歴史読本特集「運命の選択　日米開戦」
(新人物往来社)
・「栄光なき天才たち」シリーズより
「日本造船の父・平賀譲」(集英社)
・「ニミッツの太平洋海戦史」(恒文社)
・「機動艦隊出撃せよ」(あすか書房)
・TACTICS　1986年８月号
1987年12月号
(ホビージャパン)

バランス・オブ・パワー

二大大国の長としてリーダーシップを取りつつ
平和を維持する核時代の超ストラテジーゲーム



- 対応機種：PC-9801(5"2HD, 3.5"2HD), 8801SR(5"2D),
  MSX2(3.5"2DD), Machntosch™ Plus/SE/II(3.5"2HD)
- 発売元　：㈱アスキー　TEL.03(486)8080
- 価格　　：各12,800円

前書き

幼いとき「大きくなったら偉い人になりなさいよ」と，誰でも一度は言われたことがあるものだ。考えられる内で一番偉いのはアメリカ合衆国の大統領，そこで「大きくなったら大統領になるうー」などと言い返して笑われてしまった人もいるかも知れない。確かにあのころは無邪気だった。確率からいけば，サハラ砂漠の中から指輪を見つけ出すくらい難しいのに，そんなことをよくもまあ考えたものだ。

たいていの人は，人の上に立ち他人を引っぱっていきたい，またそんなことが出来る地位につきたい，と思うが故に皆が一流高校，一流大学を目指しそして一流会社へ入って地位の向上を求める。地球という惑星の，宇宙の規模からみればほんのケシ粒にも満たない星の一大勢力である『the United States of America』その国の最高権力者たる『大統領』こそが，彼らの求めうる最終目的であるのかも知れない。

しかし，地位の向上は同時に責任の重さを乗数的に増加させる。一介のサラリーマンの仕事上での失敗は，新聞に載ることすら滅多にないが，一国の政治を司る政治家の失敗は秘書にその責任を負わせたぐらいで償えるものではない。『アメリカ合衆国大統領』彼の国家問題における失敗は，そのまま世界の破滅を意味しうる。

なぜか？我々は“原子力”という悪魔と契約を交わし，地球上の全生物を何度も絶滅させうる最終兵器『核兵器』を持ってしまったからだ。交渉の際，国家元首のバックにはこの悪魔の兵器が存在している。そして，もしこれらが使われることが――もし万が一にでも――あるとすれば，全ては終わりである。

このゲームでは，現実同様フィリピンで革命が起こるかも知れないし，アフガニスタンからソ連が兵力を徹退させようとするかも知れない。しかし結果は一つでも，歴史には無限の可能性と取りうるパターンがあるので，ゲーム上では何が起こるかわからないから，史実は参考程度にしかならない。後はプレイヤーの政治能力と判断力，そして決断力が全てである。そして一歩間違えれば，マウスのクリックは自らのこめかみに向けられた『核戦争』という拳銃の引金となりうるのだ。

――――とまあ，かなり“堅め”の前書きではありますが，『BALANCE OF POWER』（以後BOP）は地球の二大大国であるアメリカ合衆国かソビエト社会主義共和国連邦の，それぞれ大統領か共産党書記長になり，1986年から８年間世界を熱核戦争から防ぎつつ，軍事・経済・外交を駆使しゲームの為に考えられた威信を相手国よりも多く稼がねばなりません。初めの内は，何度やってもすぐに熱核戦争に突入してしまうかもしれません。しかし，これからの文章を読むことによって，少なくとも８年間を無事に過ごせることができるようになるでしょう。生き残れば少なくともあなたは限定的な勝利を手にしたことになるのです。全人類を道連れにした自殺行為は，敗北以外の何物でもないのですから。

それでは本文に入りましょう。

How to Play

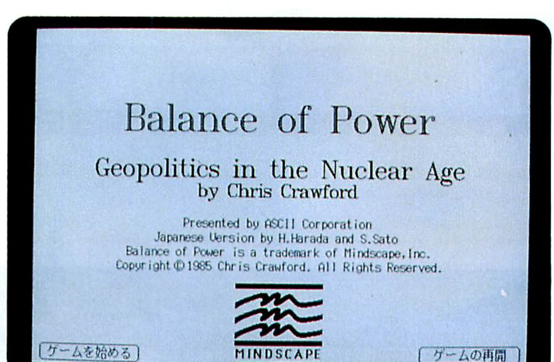
このゲームは基本的には１人用です。ですから説明についても基本的には１人プレイ用ゲームをした場合として話を進めて行きます。

プレイヤーに出来ることをまとめて言えばたったの二つ。自国の各国への政策決定と，相手国の政策に対する抗議です。これらの行為を好きなだけ，好きな順番で行い，そして気が済んだらターン終了を指示，そして最後にそのターンのプレイヤーの政策に対して，相手側の大国が抗議を行って１ターンは終了です。

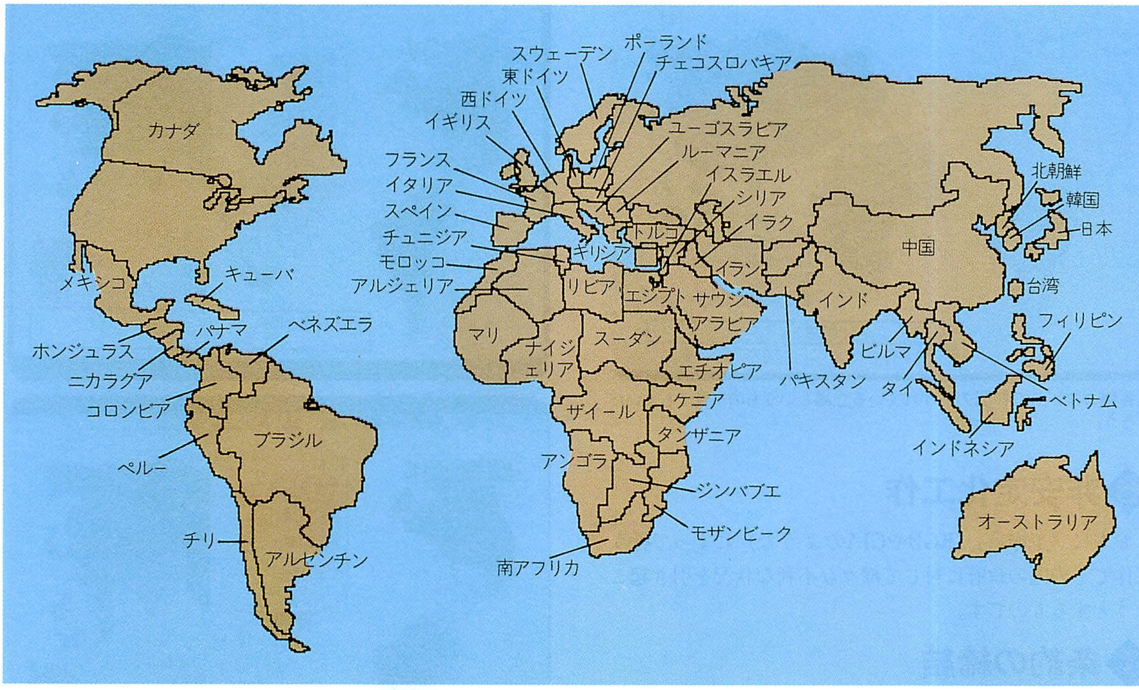
抗議に対して，拒否するしないはプレイヤーの自由です。抗議を受け入れればその政策は取り消されます。また，拒否して相手が引き下がらなければ政策は実行されます。ただし，相手も強引になり自己の意志を貫き通せば「熱核戦争」つまり「ゲームイズオーバー」になってしまうかもしれません。

ゲームの勝敗は前書きでも述べた通り，「威信」と呼ばれるいわば人気度のようなものの高さで決められます。これは抗議のとき，論争に勝利することによって各国に対しての印象度が上昇したときなどによって上下するのです。

このゲームでは「初心者レベル」「中級者レベル」「上級者レベル」「悪夢レベル」（！）の四つのレベルが用意されていますが，前の三つはだんだんとゲーム内で使う要因が追加されるだけですから，上級者レベルで進めていきます。



●世界地図



政策

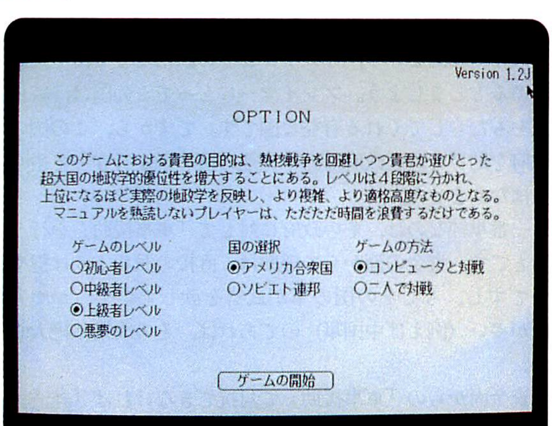
ここでは，他の国家に対して行える政策とそれについての簡単な説明をしてみます。

1 各国政府への軍事援助

各国の正規政府に対しての，軍事的な面からでの資金援助をします。この資金で武器を買って，各国は軍備増強をすることでしょう。

2 反政府勢力への援助

（1）とは対象が正反対ですが内容は同じ。この資金をもとにしてゲリラなどの反政府勢力は武器を調達し，力をつけます。



▲ゲームのレベル・国の選択。慣れないうちは上の方を選択するとよい。

3 各国政府への派兵

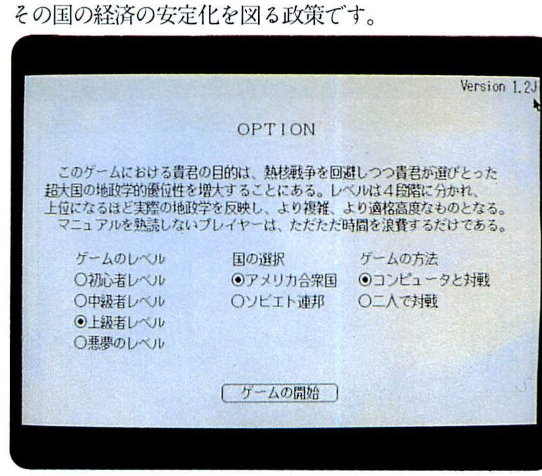
（1）よりももっと積極的な，軍事面での援助を行うことです。ただし隣国にいる自国軍隊の規模によって展開できる数に限りがあります。ただし，最低でも計5000人は「緊急展開軍」として制限抜きで派遣できます。

4 反政府勢力への派兵

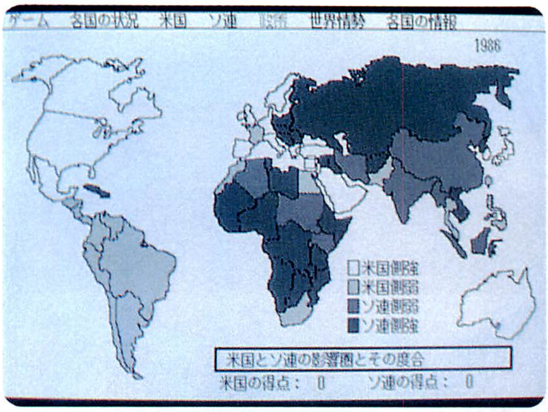
（3）と同様の行為を反政府勢力側にたって行うものです。

5 経済援助

各国政府に対して経済的な援助を（つまり資金の）行い，その国の経済の安定化を図る政策です。



▲１年目の基本画面。ここから各コマンドを入力する。



▲各種コマンドで各国のおかれている立場というものを見てもよいだろう。

❻非安定化工作

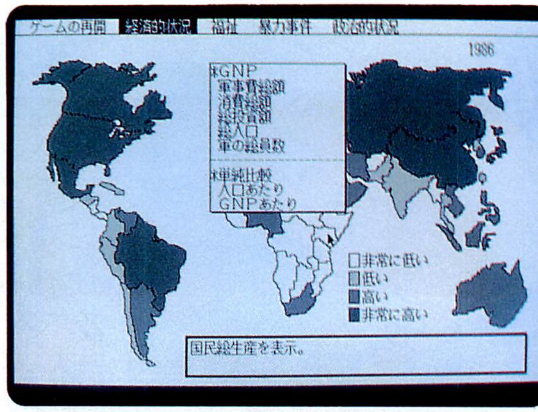
おもに「工作員」(KGBやCIAのような) によって行う工作でその国の政府に対して様々な不利な状況を引き起こそうとするものです。

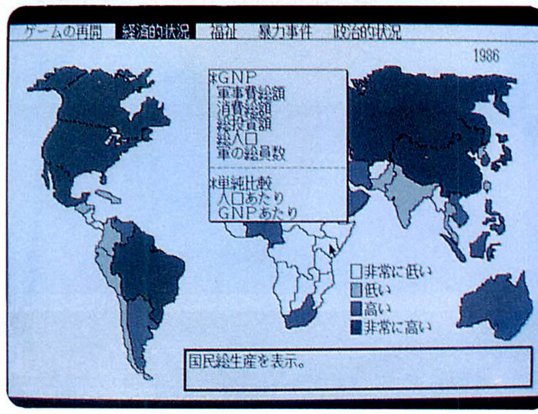
❼条約の締結

各国政府と条約を結び，その国の，大国に対しての影響度を高めようとする行為です。

❽外交的圧力

各国政府に対して強さは違えど，軍事的でない外交的な圧力を加えるものです。強い圧力の例としては国境付近での大演習，といえばおわかりでしょうか？



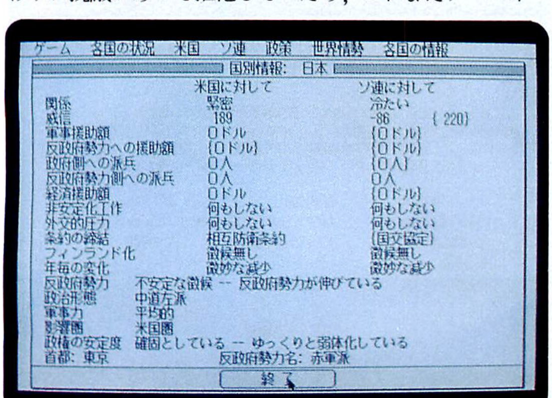


▲他の情報もいろいろと知ることができる。が，ゲーム自身にはあまり関係は無い。

………とまあ，基本的にはこの八つの政策が行えるわけですが，これらの政策が各国に対してどの様な影響をおよぼすのか？これについては次に説明します。

基本戦略

さて，実際にゲームを始めてみても何をやったらいいのかわからない，試しにどこかの国で抗議をして勝利して何点かの威信を稼ぎ，調子にのって抗議しまくっていたらゲームが終わってしまったり，また，「パックス・アメリカーナ」を主張してキューバに大兵力を派遣，そのターンの終わりに抗議があって拒絶していたら，これまたゲームオーバー………なんて人がいるかもしれません。



▲日本の詳しい情報。「反政府勢力が伸びている」だってえ？

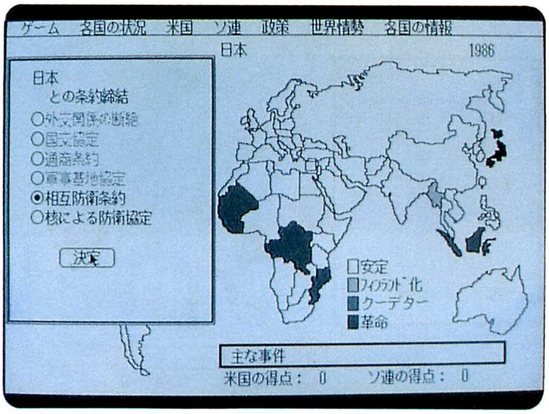
ここでは2段階に分けて検討してみましょう。プレイヤーはアメリカを担当しているとします。

❶一国レベルでの政策

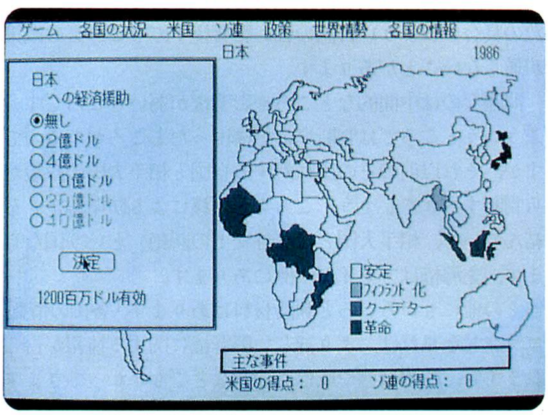
例えばA国という，アメリカよりの政治体型を持った国があるとしましょう。プレイヤーにとってこの国は，威信点をもたらしてくれる有益な国です。ですから，この国の政府を助けて，反政府勢力やソ連の魔の手から守ってやらねばなりません。

一番単純なのは，その政府に対して「軍事援助」を行うことです。資金の面からの援助は，直接の派兵よりは穏やかですし，もしその国の軍が武器を欲していて，かつ人員が多い（例えば中国軍）のであれば，その成果は絶大です。

資金面からの「軍事援助」で対抗できなければ「経済援助」も行うべきでしょう。たいていの中小国家の政権の不安定要素の根本的原因は，経済の衰退からくる貧困です。かのロシア革命でさえも，おおもとはパン不足から起こっ



▲各国の新聞を通して状況を知る事もできる。相手国の政策に関しては懸案として非公式会議にも持ち込める。



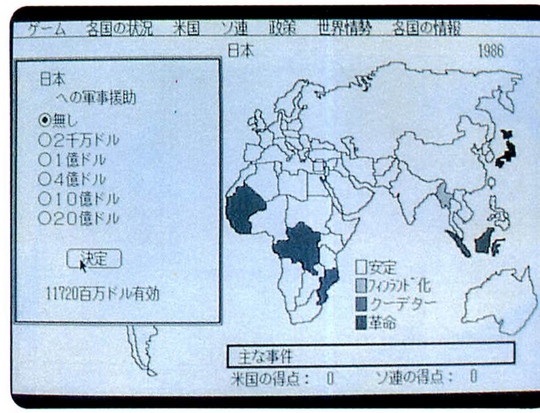
▲実行不可能な範囲は薄い文字で表示され，選択できない。

たのですから，特に経済力の小さい国に対してこの政策は，非常に有効的な手段です。例えばこの国のＧＮＰと同等の経済援助を行えば，他の要因が無い限り絶対にこの政権はひっくり返ることはないでしょう。逆に言えば，経済力の大きい国，例えば日本やイギリスのような国がこのＡ国であったならば，最大限の経済援助（40億ドル）をしたところでそれほどの成果は上げられないかも知れません。

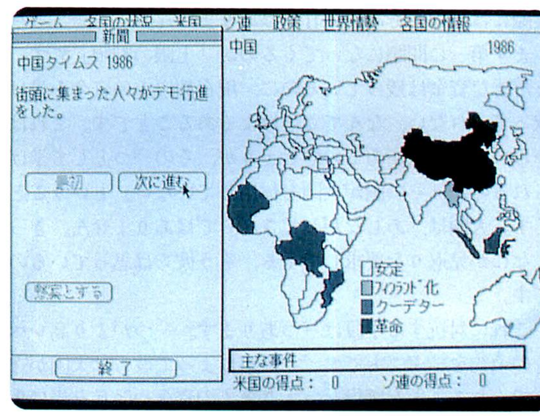
「条約の締結」も一つの手であるといえるでしょう。条約を結ぶということはその国に対して，正確に言えばその国の現政権に対しての安全と防衛を保障したことになるのですから。但し条約は，こちらからは破棄できないという欠点があること，そして条約を結んだ政権が倒れたら，威信点が減点されてしまうということに注意しなければなりません。

そして最後の手段が「派兵」，直接的な軍隊の介入です。これは絶大な効果がありますが，数は限られていますし，様々な制約があり，下手に使い過ぎるとベトナム戦争と同じ目にあってしまいます。その制約とは，簡単にいってしまえば隣国にいる兵員と同数までしか送れないことです。

逆に，このA国がアメリカを非常に嫌っている政権であって，アメリカに対しての威信点もマイナスだとしましょう。この国はアメリカにとって不利益な国ですから，できればこの政権を倒して新政権を誕生させ，その国との関係改善を図りたいところです。



▲政策の一つ，軍事援助。希望したい所へクリックすればＯＫ。



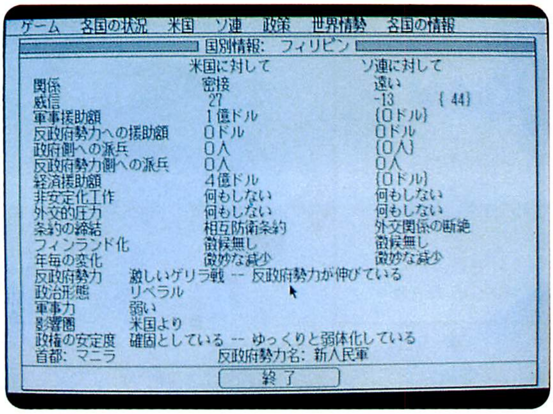
▲条約の締結については，今現在結ばれている条約より下のランクのものへは訂正できないので気を付けること。

一番単純かつ楽なのは「非安定化工作」でしょう。資金は全く必要ありませんし，もしリビアのような独裁者が政権を握っている国で（成功する確率は低いものの）暗殺に成功すれば，間違いなく政権はひっくり返るでしょう。また，反政府勢力にとってバックに大国がついていることがわかれば，これほど力づよい味方はありません。もちろんこの政策を行えば現政権は敵側にまわることでしょうし国際的な非難を受けることは必至です。

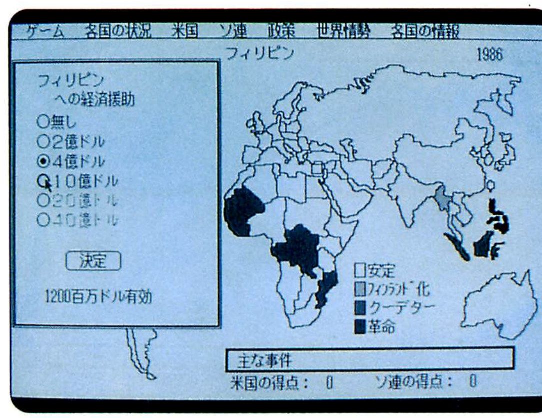
次に「反政府勢力への援助」。彼らはまだ小勢力で十分な資金が無いため，ろくな武器を持っておらず，猟銃や政府軍から奪った武器を使っているかも知れません。これでは軍事的抵抗力は限られてしまいます。そこで資金面から援助を行い，彼らに武器や弾薬，その他の物資を与えて力をつけさせるのです。

最後の一手とも言えるのが「反政府勢力への派兵」です。直接軍隊を送るのですからその力は絶大で（この言い回し前にも使ったなあ）極端に言えば，A国の軍隊規模以上の派兵を行えばたったの1年で政権をひっくり返すことも可能です。もちろん「各国政府への派兵」と同じ制約があります（実はもう一つの方法として，その国を「フィンランド化」してしまうという手があるのですが，これについては別に1項目設けて説明します）。

さて，今までの政策が何の障害もなく行えれば，8年の間に全ての国がアメリカ寄りになってしまうでしょうが，



▲状勢不安定なフィリピン。こういう国へは……。➡



▲大盤振る舞いで経済援助を！

実際には世の中そんなに甘くはありません。

まず第一に問題になってくるのが「上限の制限」です。まだまだ資金は残っているのに，現在額以上の資金を受け取ってくれない，なんてことはよくあることです。これはいろいろな理由があるのでしょうが，その一つとして挙げられるのが「その国が大国を信用していない」ということです。大国は「あしながおじさん」ではありません。きっとなにか見返りを要求してくる，そう彼らは思っているのです。

これに対抗する手段は三つあります。一つがより高レベルの条約を結ぶことです。この事によって彼らは大国が守ってくれることを確信し，より多くの資金や派兵を受け入れてくれることでしょう。二つめが「外交的圧力をくわえる」ことです。彼らの政策を非難することにより，もしフィンランド化してくれれば，こちらに好都合なことになるかも知れません。最後の一つが「抗議(危機)」に際して強硬な態度をとることです。プレイヤーの凶暴さ（?）を見て，その国は恐れおののいてしまうかもしれませんし，フィンランド化してしまうかもしれません。

第二の問題は相手側大国の抗議です。抗議に応じれば，その政策は徹回されてしまいます。かといって拒否ばかりしていると………もうおわかりですね？

基本的には自大国の影響が強いところではたいていのことが通りますし，相手大国の強い影響権下ではおおっぴらに事を運ぶことが出来ません。他人の家では大きなことは言えないのですね。もちろんたまに（ほんとーにたまに乱数の具合いにより）自国の強い影響権下でもこちらの政策が通らないことがあります。

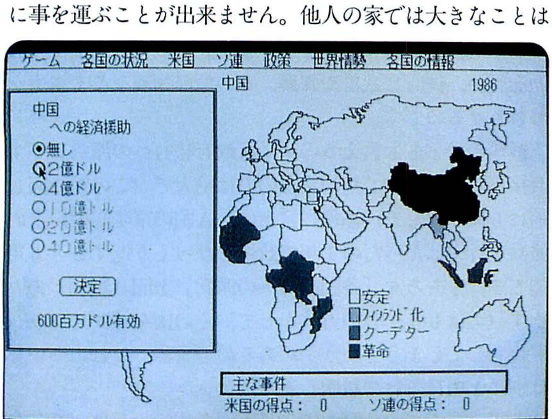
問題なのは中間的なところや影響権が弱いところです。こういうところでは判断には結構困ったところがあるのですが，それ以前のその国に対する自国と相手大国の政策から判断すべきでしょう。こちらと「核による防衛協定」を結んでいて，相手大国とは「外交上の断絶」という国ならまず，主導権はプレイヤー側にあります。

その他にもいろいろと判断材料はあります。「各国の情報」コマンドを見れば，より詳しい影響権に関する情報が得られますし，政治形態や威信点の数などでもわかってきます。これらの情報を駆使し政策を決定するべきです。

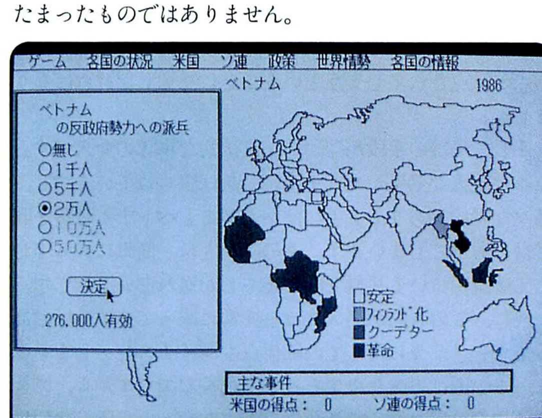
❷世界レベルでの政策

さて次に，世界レベルで政策の基本戦略を考えてみましょう。

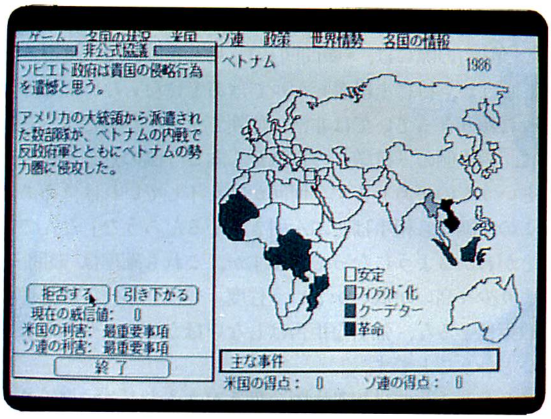
一つめに言えることは，「ポイント国を見極めよう」ということでしょう。例えば一度は耳にしたことがあるであろうニカラグアの左翼政権を，何度も心臓が止まるような思いをしながらマウスの左ボタンをクリックし続け，プレイヤー側に有利な政権に変えたり，パナマに躍起になったとしても，得られる威信点は1桁台です。こんな些細なことで熱核戦争を引き起こし，ゲームオーバーになったのではたまったものではありません。



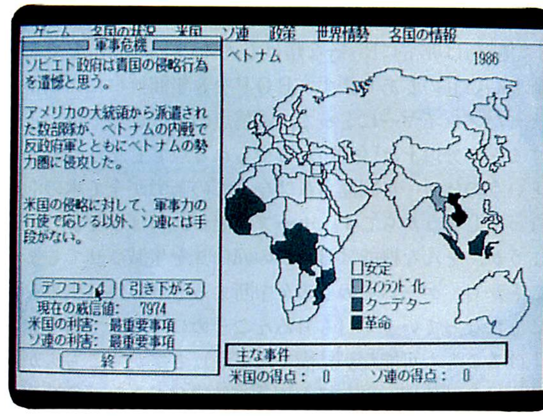
▲中国への援助はバレない程度に。



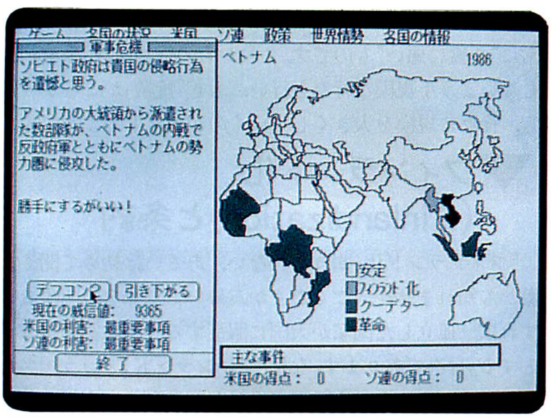
▲ベトナム戦争の再開！なんていうとんでもないことをしでかすと……。



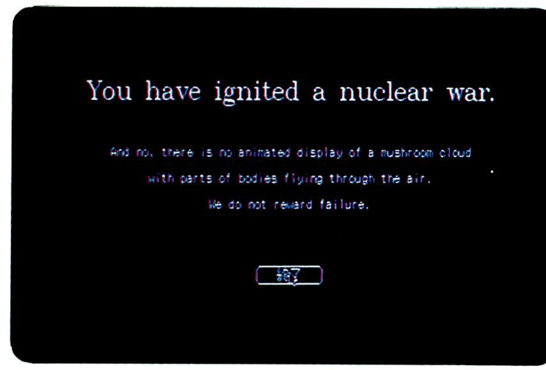
▲めいっぱいソ連側は怒ってくるのだ。



▲すでに威信値は八千近く。もうどちらも引き下がれない！



▲最後通達の後に……。



▲世界の破滅。英文は「あなたは核戦争を引き起こしてしまった。死体が空を飛び交う中で，キノコ雲が立ちのぼるアニメーションなどは全く表示されない。失敗者には何一つ与えられないのだ」である。

ゲームの勝敗は，結局威信点の多い少ないで決定されます。ですから，例に挙げたパナマなどのプレイヤーにとって取るに足らない国は，極端に言えば「見捨てて」いいのです（もっとも実際にはパナマにはパナマ運河があり軍事的に重要な国になっているのですが)。政策が実行できる範囲には限界がある，つまり予算や兵力には限りがあるのですから，八方美人的な行為はできません。

得られるポイントの高い国や地理学的に重要な国，つまりまわりに不安定な新興国家が多く，その国を通じてまわりの国に圧力をかけられるような位置にある国（アフリカ諸国に多い）に重点をおき，政策もそのような国に対して行うことを第一課題とすべきです。

二つめには，一国一国の状況をよく調べ，その上で行動すべきである，ということです。A国とB国という国があり，その両国に経済援助を行わなければならないとします。このとき「両国に対して同額でいいや」と単純に決めてしまってはいけません。同額の資金でも，受け取る国によって効果が違ってくるのです。A国のGNPがB国の10分の1だとすれば，A国に対してはB国の10分の1の額で同等の効果を得られるわけです。同じようにその国の軍事力が強力であれば，大規模な数の兵員が有事の際には必要でしょう。幸いにも，このような情報はすぐに調べることが出来るので，面倒くさいかも知れませんが念入りに調べ，後悔のないようにして下さい。

注意すべきこと

ここでは「基本戦略」のところで触れなかったことについて箇条書に並べていくことにします。

1「危機」と政策

こちらから相手大国の政策に抗議をしたり，逆にこちらの政策に相手大国が抗議をすると「危機」が発生します。初めは非公式協議ですが緊張が高まる，つまり両者とも妥協するのを拒むと外交的危機，軍事危機に発展します。そして最後には「熱核戦争」です。

「軍事危機」で登場する言葉に「デフコン」というのがあります。これは大根の親戚などではなく，正式には「Defense Condition」といい，アメリカ軍で使用されている国防緊急警戒体制のことで，1から5の段階に分けられています。デフコン5は通常時，つまり全くの平穏時，デフコン4は準警戒体制，デフコン3は近いうちに戦闘体制に入ると予測される状態における最高の準備段階，デフコン2はすぐに戦闘体制に入ると予想される状態での段階，そしてデフコン1が戦争（このゲームでは，そして現実の場合でも「ゲームオーバー」)です。映画「ウォーゲーム」でも，かなりおおっぴらに「防衛体制」という日本語訳で出てきたので知

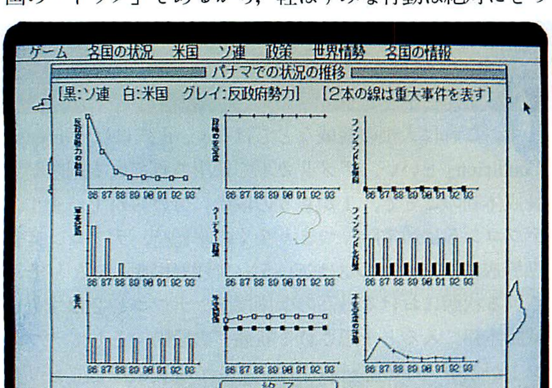
っている人もいるのでは？

「危機」は非常にRiskyな賭けであるのと同時にとても報酬も高いものであります。ＢＯＰを８年間無事にプレイし終えたプレイヤーにとって，威信点の半分近く，ひょっとすると半分以上は「危機」から得られる点でしょう。Riskyなというのは，一歩間違えれば今までの苦労が全て水の泡になってしまうからです。セーブ機能があればまだましでしょうが，そんな機能はＢＯＰの面白味を半減させてしまうことから，ゲームそのものを中断するとき以外は出来ないことになっています（もちろんこまめに中断して再度立ち上げることも可能だが結構めんどう）。ですからこちらから仕掛けた「危機」にしても相手が仕掛けてきた「危機」にしても引き際を知ると同時に，ときには強い態度で望まねばなりません。

初めてゲームをするプレイヤーは，相手大国の全ての政策に対して「抗議」をして「危機」を引き起こしてしまうかも知れません。しかしそんな必要は全く無いのです。実際そんなことをしていたら地球は幾つあっても足りません。「基本戦略」の所でも書きましたが，まず初めに十分な下調べを行い，果して自分の意見が通るような国なのかどうかを見極めて，その上で政策や抗議を行わなければ破滅は必至なのです。

例えば，プレイヤーがアメリカ合衆国大統領であった場合，もしソ連側が韓国に10万人もの派兵をしたなら，断固たる態度で抗議に望まねばなりませんし，逆にソ連側がポーランドに40億ドルもの経済援助をしたとしてもなんの抗議もする必要はありません。

反対にソ連は受身だけではありません。政策にしても東ドイツに派兵をしたり中国に大規模な経済援助をしたところで絶対にソ連は抗議をしてきますし，100パーセント引き下がりません。つまりこういう行為―――相手が絶対に引き下がらない「抗議」を生み出す政策―――は自分にとって絶対的に不利となってしまう行為なのです。たとえ威信点０の所で引き下がったとしても，その行為そのものが記録され少なからず影響を与えるらしいのですから（これは「危機」のみならずＢＯＰの中での全ての行動に共通する原則である。プレイヤーはいやしくも世界の半分を支配する大国の「トップ」であるから，軽はずみな行動は絶対にとってはならない），ことは重大です。



▲各国の状況の推移を見る。ノリエガ将軍は？

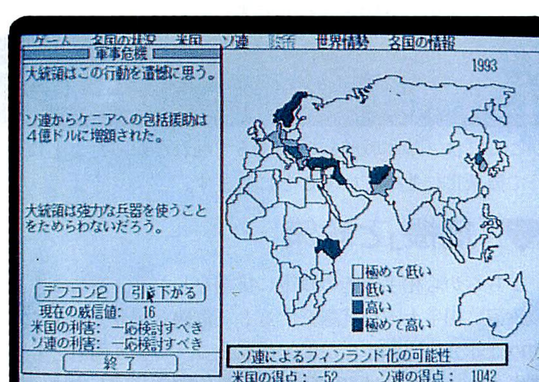
「危機」の際には，「顧問団」の意見も参考程度にはなるでしょうが，特に上級者レベルではあてにならないので，これに頼りきっていては非常に危険です。また似たような物に，相手側の「抗議」の口調から向こう側の意志を読む，というものがあります。何回かプレイしていれば「ああ，この口調なら相手はたぶん引き下がるだろうな」なんてことがわかるようになってきますが，これも確率は「顧問団」より少々高いか低いかという程度。やはり第一には無理な政策はとるな，強引な拒否はしないほうがいいかもしれないということです。

しかしこれでは相手大国の思うがまま，ときには少々危険な賭けを―――例えばニカラグアのコントラに軍事援助を―――しなければならないでしょう。こういう行為は非常に“心臓に悪い”ものです。これからの行為は，相手を刺激しないよう小規模な行為を行い，もし「抗議」がこなかったら，徐々に規模を大きくしていくのがベストのようです。

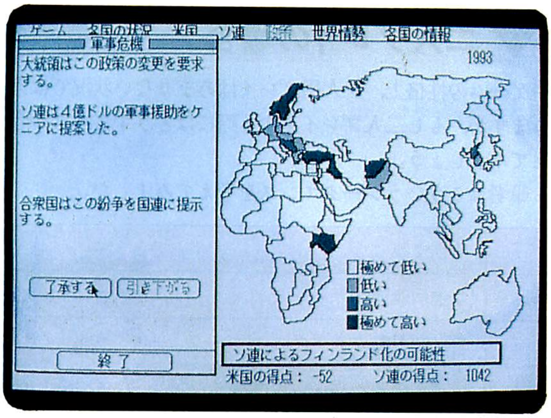
2 フィンランド化（Finlandization）と条約

「フィンランド化」聞きなれない，あるいは初めて聞く言葉かも知れません。ごくごくかみ砕いて意味を説明するとすれば「孤立した国家が大国に服従するべく条約を結ぼうとする」行為であります。なぜ「フィンランド」という国名が使われているかというのはもうおわかりでしょうが，現在のフィンランドがそういう状況下におかれているからです。

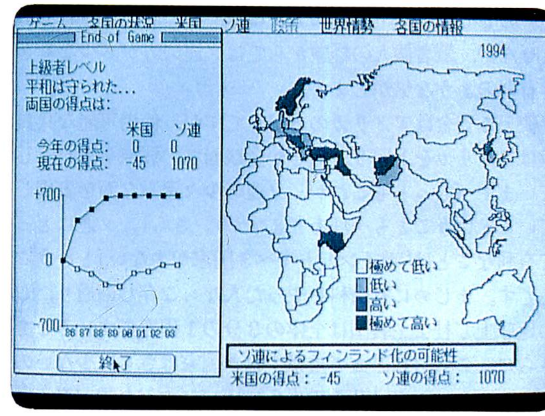
第二次大戦が始まった直後の1939年12月，ソ連軍はフィンランドへ侵攻し，一方的な停戦条約をフィンランドに対して結びました（このとき俗に連合国といわれる諸国は対応に非常に苦慮し，その結果として小数の武器，弾薬を送っています）。そして独ソ戦が始まるのに伴い，フィンランドはドイツと手を組んでソ連軍を北から苦しめます。しかしドイツ軍の旗色が悪くなると，単独でソ連に和平条約を結ぼうとするものの，当然拒否されてしまい，今度はイギリス，アメリカに助けを求めるも「ドイツと手を組んでいた」ということで相手にされません。結局の所ソ連に降伏し，以後は独立こそしているものの，それはたてまえだけ



▲たかだか20点の威信度でデフコン２まで行ってしまったのは良くない例である。



▲相手がこちらの条件をのんだ！胸をなでおろす瞬間である。



▲８年間（無事に）終了したときの画面。かなりあっけない。

であり，実はソ連の属国となんら変わるところはないのです。その証拠として，ソ連の巡航ミサイルが（制御不能となり）フィンランドの上空を侵犯した際，何の抗議もせず破片を回収し，ソ連に返却しています。この言葉は1969年の西ドイツ・ブラント政権の誕生後フィンランドの政策に対して使われはじめ，日本でも'83年に当時の首相である中曽根氏が「防衛努力をしないでいると，フィンランドのようにソ連のお情けを請う国になってしまう」と発言したことで市民権を得るようになりました。

フィンランド化は，小国が大国を恐れることによって発生しうるのですから，逆に言えば小国に対して大国の強さを見せつけて――つまり圧力をかけて――やれば起こりうることなのです。

まず第一に，対象となる小国が大した軍事力を持っていないか，もしそこそこの兵力があったとしても反政府勢力が強く，外敵からの防衛にまわせる兵力が少ない国であればフィンランド化は起こりえます。自国軍隊が強ければ大国におびえることはないからです。

第二に，その小国に大国がどれだけ派兵出来るかでその確率は決まってきます。もし大規模な兵員を送ることが可能なら「ひょっとしたら」と小国は思うことでしょう。「政策」の項目の際に述べた通り，派兵可能数には場所的な制限があります。隣国にいる大国駐留軍と同数までしか兵員を送れないのです。具体例を挙げれば，ニカラグアへ圧力をかけているホンジュラスの米軍ですね。フィンランド化を起こすには，このように場所的なことも関係してくるので，もしフィンランド化させたい国があったら，初めにその隣国と友好関係を結び，派兵を行って圧力をかけるという手が自然にでき上がってきます。

最後に，対象小国が相手大国とどの様な条約を結んでいるかによって，フィンランド化する可能性は変わってきます。たとえこちらが他の条件で完璧にフィンランド化させる条件を満たせたとしても，その国が相手の大国と高レベルの条件を結んでいると，その確率は激減します。なぜなら，条約は緊急時には大国が助けてくれることを約束するものであり，つまりは相手側大国に対してフィンランド化するのを防ぐことになるからです。

しかし，生半可に条約を結んでしまってはいけません。確かに金も兵員もいらない防衛手段としては有効かも知れませんが，条約を結んだ瞬間から大国には，その国を条約のレベルに応じて防衛する義務が生じ，万が一にでもその政権が（反乱であるにせよクーデターであるにせよ）その座をたたき落とされたら，結んでいた条約のレベルに応じて威信点を失ってしまうからです。さらに注意すべきことは，条約はこちらからは破棄できないことです。不安定な国家と高レベルな条約を軽はずみに結んでしまうと，次の年にその国の色が変わり（反乱が起こり）後悔しても元の黙阿弥です。

そして最後に「外交的圧力」をかければ，後はフィンランド化するのを待つだけです。このレベルについてはもちろん高レベルの圧力の方が効果はありますが，あまり高いレベルの圧力は「危機」を引き起こしかねません。気を付けて下さい。

その他に大きな要素ではありませんが，大きな「危機」に際して強硬な態度を取ることです。この行為により，小国はあなたを恐れてフィンランド化してしまうことがあります。前にも書きましたが，あなたは仮にも地球の二大大国の一勢力のリーダーであるがゆえに，あなたの行動は全て国際関係や情勢に変化をもたらすのであり，軽はずみな行動を起こしてはいけないのです。

さて，フィンランド化するとどうなるのか。その国の新聞には「フィンランド化」という言葉は出来ませんが，フィンランド化した国の指導者が，対象大国の政策とその目的を誉めたたえます。フィンランド化の効果としてはいろいろなものがありますが，とにかく対象大国に対しては有利なことが起こります。対象大国と敵対している相手大国との条約を破棄してくれた，援助資金額や派兵数の上限が上がったり………もちろん，威信点も稼げるなど，いいことづくめでしょう。「フィンランド化」もまた，勝利へ近付くためには知らなければならないことなのです。

３ アメリカとソ連

たいていのプレイヤーは，アメリカ合衆国大統領としてプレイすることでしょうが，このゲームでは喜ばしいことに，ソビエト社会主義共和国連邦共産党書記長（うーん，長い）でもプレイすることが出来ます。どちらがプレイしや

すいのでしょうか？マニュアルには，特に記述はされていませんが，筆者個人の経験からではソ連の方が多少なりとも有利のような気がします。

使える資金はアメリカの方が上ですが，使用可能な兵員数はアメリカを上回り，何とか金銭面での弱点をカバーしています（もっともこれが，ソ連の少々過激な面を表現しているということも一理ありますが)。さらに，ソ連にとって有利なことは「ポイントとすべき国家が少ない」ということです。まじめに社会科をやった人ならご存じの通り，この地球上で社会主義国は全体の３分の１程度です。そしてさらに，こちらにとって重視すべき国家はさらに少ないのです。これは，アメリカのようにカバーすべき国が多くて手が回しきれない国家が出てくることが無い。ということを示しています。

さらにアメリカ側の国が多いということは，弱小国家にアメリカ寄りの国が多いということであり，それらの国で革命が起これば当然，ソ連に有益をもたらすということになります。

そして何よりも有利なことは，必ず約200点が稼げることです。これは「イランのクリティカル・ヒット」とでもいいましょうか。イランの反政府勢力に対して50万人を派兵する。これだけで翌年には親ソ政権が誕生し，200点が稼げます（もちろんアメリカからの「抗議」はありません)。現政権がアメリカに対しても離れているので，アメリカに対しても少々の得点を与えてしまいますが，自国が得る得点にかなわないでしょう。

そういうわけで，日本がアメリカ寄りであることからソ連関係の国家はなじみが薄いかも知れませんが，ゲームとしてプレイする分にはやり易いものと思われます。

4 二人プレイの場合

ゲームの性格上，二人用プレイはあまりない状況ではありますが，もし二人プレイをする際にはどうするべきか考えてみましょう。

筆者はこういうシークエンスを考えてみました。

1	事前交渉
2	ソ連側政策
3	アメリカ側政策
4	ソ連側抗議
5	アメリカ側抗議
6	ターン終了判定

事前交渉では，この年にどうすべきか両者が話し合います。もちろんここで「………はしないよ」といっておいて，実際の政策のときにやってしまってもいっこうに構いません。ターン終了判定ではこれでこの年を終了していいかどうかを話し合い，もしどちらか一方でもまだ続行したい場合には，「2」から繰り返します。また，一年ごとにアメリカとソ連の順番を入れ換えればより公平でしょう。

さて，もし熱核戦争が起きてしまったらどちらが負けたことになるのでしょうか？ＢＯＰの主旨からいけば，両者の負けになりますが，それでは不利になったプレイヤーが故意的に熱核戦争を起こしかねません。そんなプレイヤーにはＢＯＰをやる資格は無いと思いますが，仕方無いときはなんらかのペナルティを付けてやるといいでしょう。例えば１回につき威信点マイナス100とかいう具合いに。

各地域別の傾向と対策

ここでは各地域別に，そしてアメリカとソ連両方について，そのとるべき対策を考えてみたいと思います。

ただし，各国の状況はゲーム毎に微妙に違ってくるので，以下のことが絶対正しいとは限りません。

◉アメリカの場合

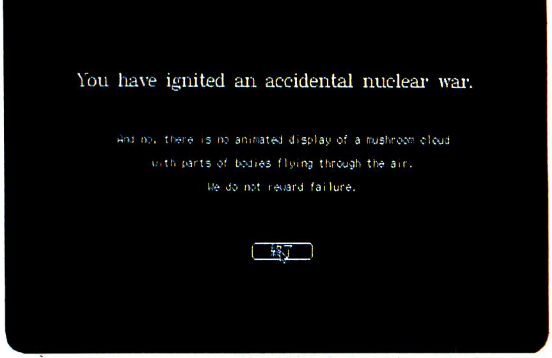
（１） アメリカ大陸

ここは完全なアメリカ圏，もうバリバリに政策を行っていいでしょう。ただし，キューバには絶対に手をつけてはいけません。中米のニカラグアについては，少しめざわりかも知れませんが，後半ターンになるとソ連も手をひいて（諦めて）くるでしょうから，反政府勢力に対する資金援助を少しずつ増額していって，最終ターンかその前のターンに派兵を行い，こちらの政権にすげ替えることが出来ればベストです。ここさえ落とせば，キューバがフィンランド化する可能性もあります。パナマはたったの１ポイントですから見放してもいいかも？

南米は不安定な国家が多く，これらの政権が倒れるとこちらに非常に不利になるので，最優先援助国家として最大限の援助をするように。一つだけ例外のアルゼンチンは，大規模な援助を与えたところで殆ど威信は増えませんので，何もしなくてもＯＫ。

（２） ヨーロッパ

西ヨーロッパの国々はこちらの思うがままです。スペインとイタリアが結構不安定ですので，この二国に対しては



▲たまにデフコン3あたりから当然核戦争に突入することもある。その時には「accidental（突発的な)」が追加されている事に注目。

援助の額を少し大きくしても良いでしょう。スウェーデンは，ソ連に対してフィンランド化してしまいそうな危ない国なので，ここに対する援助は最大限に。

東ヨーロッパの国に対しては殆んど何も出来ません。辛うじてユーゴスラビアに少額の経済援助が出来るかも……といったところです。

(3)　アフリカ

中央部では，何回も政権の交代があり，こちら寄りの政権が何度も誕生するのですが，もともと影響圏はソ連側ですし，安定度も殆んど無いに等しいので，手を出さない方が無難でしょう。

(エジプトを除けば)アフリカの拠点は2か所，モロッコと南アフリカです。この二国はどうしても守り通さねばなりません。あと手をつけられる国といえば，ナイジェリアぐらいでしょう。エチオピアは下手に手を出すと泥沼にはまります。

(4)　中東

この地域も比較的行動できる国は限られています。エジプト・サウジアラビアは，かなり安定している国家ですから，弱体化したときに援助を与えればいいのですが，トルコ・イスラエル・パキスタンは，中途半端に援助しているとクーデターが起こりかねませんから，ここの援助も重点をおいて援助すべきです。

アフガニスタン・インド・イランには絶対手を出さないように。抗議もしない方がいいでしょう。イラクやシリアがこちら側に何度もフィンランド化するようなら経済援助を少々してもいいですが，ソ連からの抗議がきたらすぐに引っ込めるように。

(5)　アジア

フィリピンが非常に危ない状況にあります。派兵も含めた最大限の援助を行い，この国を助けてあげましょう。逆に，インドネシアに対しては手が出せません。少々の援助を与え，抗議がきたらすぐに引っ込めるようにしましょう。この国は最初から諦めるしかないのです。ビルマは援助すべきだと思う人もいるでしょうが，ここも見捨てた方が無難。たかだか5点しか入らないのですから。タイ・韓国へは多めに援助しておかないと，ソ連側にフィンランド化してしまう可能性があります。

最後に中国ですが，最低額の経済援助を行い，抗議がきたら引っ込める。これを繰り返してみるのも一興ですが，最初から手を出さない方がいいかも知れません。

◉ソ連の場合

(1)　アメリカ大陸

ニカラグアとキューバ，この二国にしか手は出せません。逆にいえば，この二国を強力な国家にすることで，周りの国々をこちら寄りにフィンランド化させてしまうことも可能です。ペルーやチリなどでクーデターが発生し，こちら寄りの政権が誕生する可能性もないことはないのですが，もしそのような状況になっても援助は出来ないでしょうね。最小規模の経済援助を行い，抗議がきたらすぐに引っ込めるようにしましょう。アルゼンチンは，金をかけてもそれに見合うだけの威信点が得られませんので，金が余ったらという程度の国です。

(2)　ヨーロッパ

東ヨーロッパは非常においしい国です。さらなる援助を与え，こちらの威信を高めましょう。特にルーマニアやユーゴスラビアは，8年の間にかなり点数を稼げると思います。

スウェーデンには少額の経済援助を与え，アメリカの気を引かないように少しずつ額を大きくしていけば，そこそこの結果が出るでしょう。その他の西側諸国には事実上何も出来ません。

(3)　アフリカ

アフリカ大陸そのものが，ソ連圏のなかにすっぽりと覆われているので何でも出来そうですが，全ての国に手を出していたのでは金がいくらあっても足りません。リビアやアンゴラは絶対切り捨てられませんが，他の国についてはプレイ毎にかなり情勢が変化するので，一概にはいえません(それほどアフリカは不安定なのです)。あえていうことが出来るのは，エチオピアくらいでしょうか。

(4)　中東

イランでは（前述の通り）反政府勢力に50万を派兵して，出来る限りの資金援助を反政府勢力に与え，クーデターを指示すれば，来年には200点ほどの威信が稼げます。アメリカが何をやっていようとお構いなしです。イラクやシリアについては現政権を必死に援助しましょう。それだけの見返りはあります。アフガニスタンを持ちこたえさせ，その勢力を強くさせてやれば，パキスタンにもいい結果が出るかも知れません。

インドも積極的に支持すべきですが，安定度が必ずしも高いとはいえませんので，自信のない人は手を出さない方がいい………のかな？

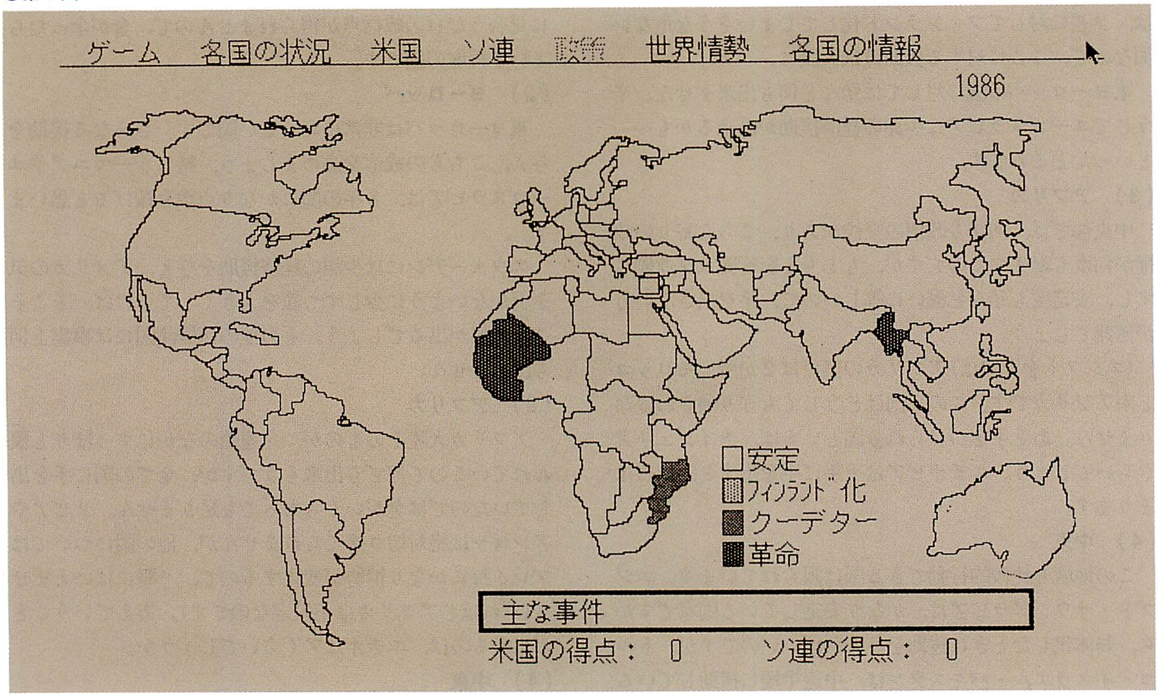
(5)　アジア

一年目にインドネシアの反政府勢力に対し，出来る限りの援助を与えてクーデターを成功させましょう。アメリカも文句はいえません。ここのクーデターがうまくいったら後は守りにはいるべきです。特に北朝鮮は，アメリカ側にフィンランド化する可能性がけっこう高いので，援助を怠ってはいけません。中国へは（もしできるなら）出来る限りの援助を与えて，威信の回復を図りたいところですが，たぶん無理でしょう。

リプレイ

私は，このゲームの作者で無ければデザイナーでもなく，また地政学の教授でもなければ「神」でもないので，BOPで完璧なプレイをすることはできません。しかし，恥ずかしながらも，私の8年間のアメリカ合衆国大統領としてのリプレイを載せたのは，一人でも多くこの記事をヒントに

●第１図



何かをつかめたら，という考えからくるものです。私はこの主旨通りにヒントを得られた人が，一人でもいたら幸いだと思います。

1986年

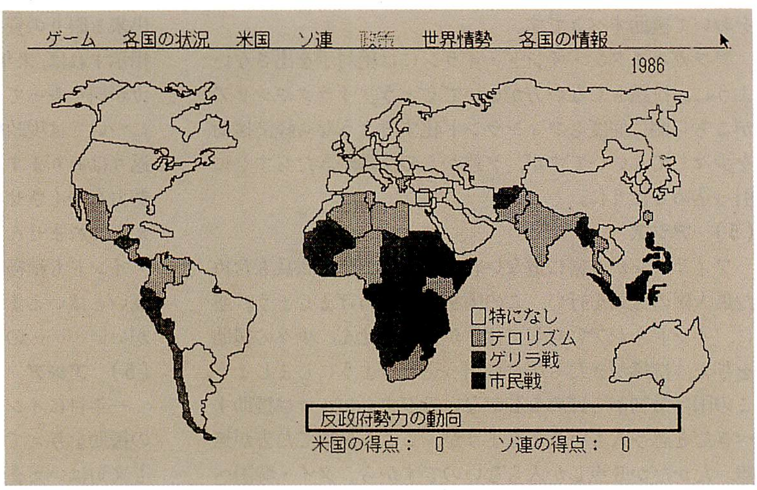
このＢＯＰで，一番忙しいのがこの年である。この年に行う行動で，ゲームそのものの流れが一変することも多々あるからだ。ゆえにこの年はいつもより慎重に，そして思慮深く行動することにした。

「主な事件」では大した動きはない(**第１図**)。続いて「反政府勢力の動向」をながめることにした(**第２図**)。

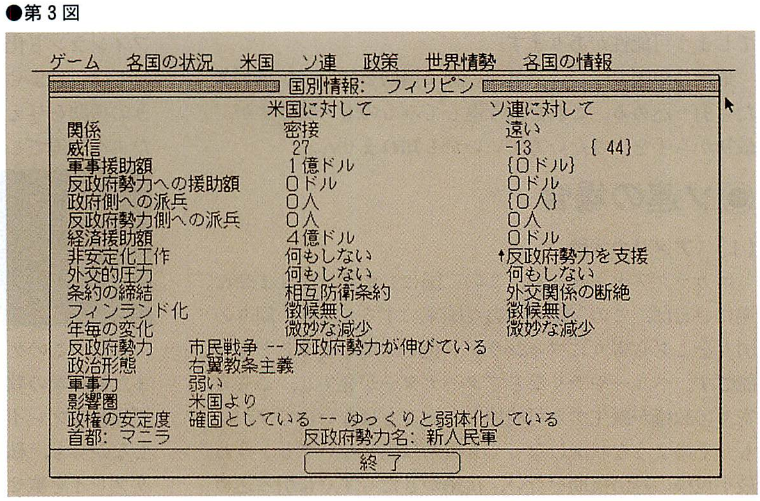
フィリピンが市民戦にまで突入している？急いでカーソルをフィリピンに合わせ，この国の詳しい情報を見ることにした(**第３図**)。

反政府勢力が伸びていて，しかも政権は弱体化している。このまま放っておけば来年にはフィリピンは新人民軍の手に落ちてしまうかもしれない。しかしそんなことはあってはならない。この国とは相互防衛協定という非常に強い条約を結

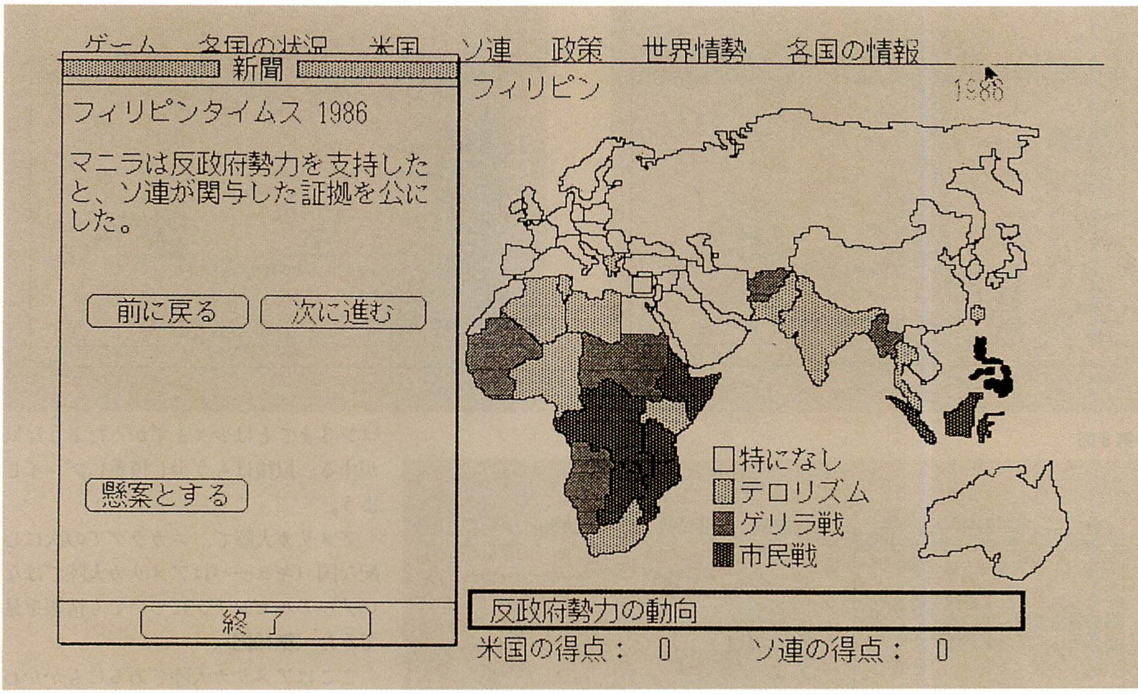
●第２図



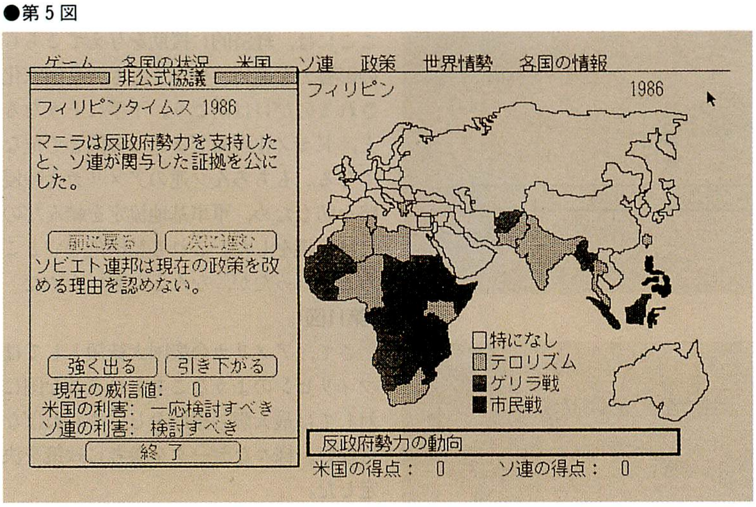
●第３図



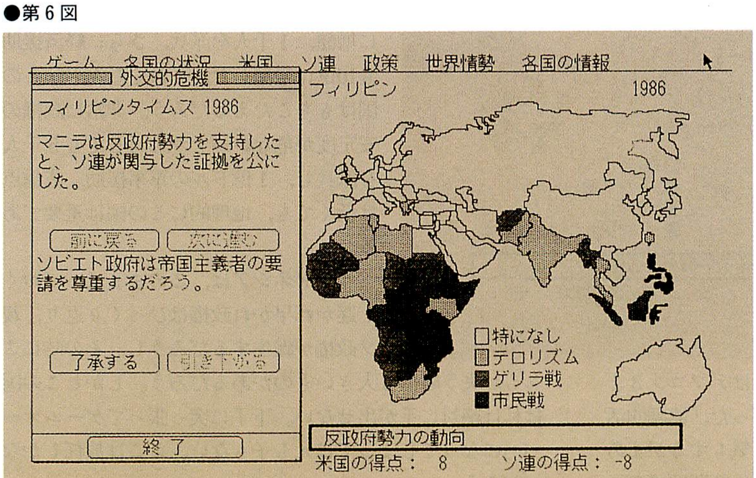
●第 4 図



●第 5 図



●第 6 図



んでいる。しかし今でさえ27点，最高で44点もの威信点を与えてくれるのだ。ちょっと目を凝らすと，なんとソ連が非安定化工作をしている。ゆるせーん！全ての点でこちらが有利だ。ソ連がそんなことをする理由はない。早速私はこの点についてソ連に抗議をした(第４図)。

反応は早かった。「ソビエト連邦は現在の政策を改める理由を認めない」だって？(第５図)。この政策のどこに理由付けがあるというんだ？おまえらのやっていることは立派なテロ行為だ。理由をつけてやれば引くんだろう，もちろん私は強く出た。

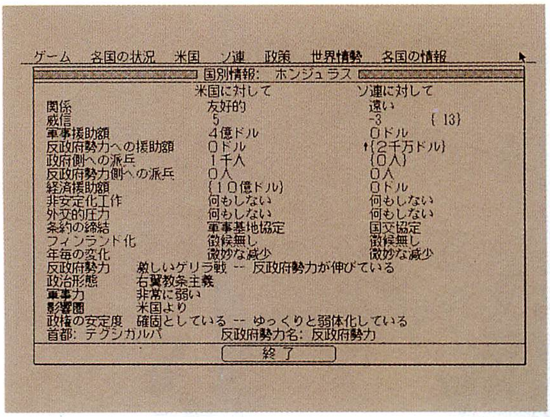
(第６図)やっぱりはったりだった！ソ連側の口調には少々頭にきたがとにかく私はこの抗議に勝ち，たかだかではあるが８点の威信点を手に入れた。

ちょっと調子にのった私は，次にニカラグアへの進出の拠点にあるホンジュラスへ目を向けた(第７図)。

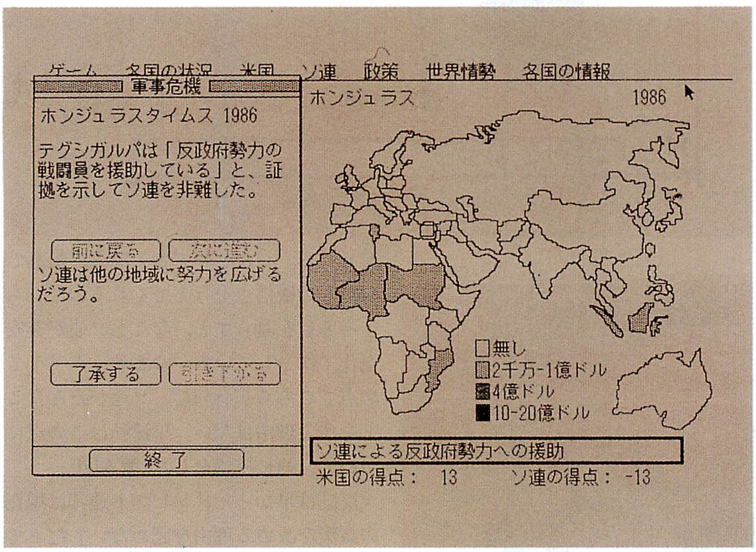
やっぱりここでもソ連はちょっかいをだしていた。反政府勢力に２千万ドルも援助をしているのだ。こんなことをされて，ここの政権をひっくり返されたのではたまったものではない。幸いフィリピン同様，状況は全てにおいて私に有利だ。ここでも私は強く出ることにした((第8,9図)。

反政府勢力への資金については，簡単

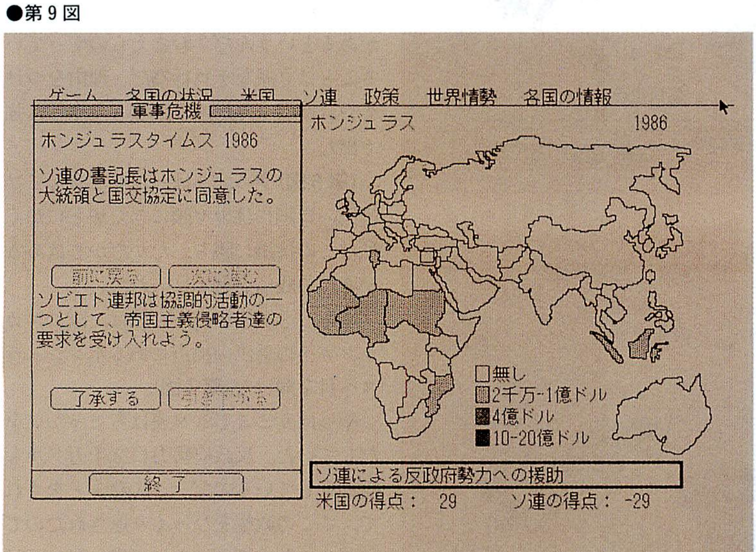
●第７図



●第８図

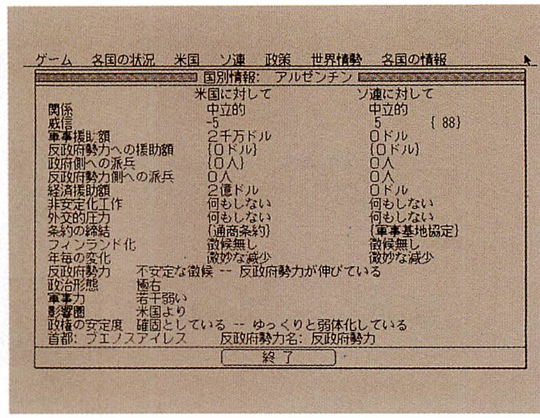


●第９図



にソ連は引き下がったが国交協定についてはデフコン３までソ連は粘り，そしてしぶしぶと引き下がった。「協調的活動のひとつとして」とは，かなり嘘っぽい気もするがまあいいだろう。しかし，たかだかホンジュラスの問題でデフ

●第10図



コン３までとは少々まずかったような気がする。以後はもう少し慎重にプレイしよう。

アメリカ大陸で，ニカラグアの次に心配な国（キューバはアメリカ大陸ではない！）アルゼンチンについても情報を見てみた（**第10図**）。

ここはアメリカ大陸であるにもかかわらず，どちらかといえばソ連よりである。ここには，経済的に援助を与えてこちらの影響力を高め，少なくとも共産国家化されるのだけは防ごう。下手にそうなると，ドミノ化現象でまわりの国まで危なくなる。もちろんソ連のアメリカ大陸侵略を防ぐため，軍事基地協定を結んだのには抗議をした。これも結構危ないところまでいったが，なんとか食い止めた（**第11図**）。

さて，アメリカ合衆国大統領としては，フィリピンのようなこちらに有益な国に対しては最大限の援助をしてやらねばならない。様々なデータを参考に政策を決定した。

まず，フィリピンには軍事援助を４億に増額，１千人を派兵，さらに経済援助も10億に増額した。これでなんとかこの国はもちこたえるだろう。非常に政権の安定度が危ないパナマに対しても５千人を派兵し，１億ドルの軍事援助。威信点は低くても，地理的にこの国は重要である。

インドネシアは，このままほっておくと遅かれ早かれ政権はひっくり返り，親ソ政権が誕生するだろうし，その時にこちらが失う威信も大きいものがあるだろう。しかしこの国は私は絶対に手が出せない。下手に突っ張ってゲームオーバーになってしまっては元も子もない。ここは放任しかないだろう。

アフリカには拠点が三つある。モロッコ・エジプト・南アフリカだ。南アフリカはあまり安定していないので，２千万ドルの軍事援助，２億ドルの経済援助，さらに通商条約も結んだ。モロッコはここを基地として，マリ・ナイジェリアへと進出できるので絶対に安定しなければならない。経済・派兵・軍事全ての面で援助を１レベルずつアップさせた。あとはこちらよりで，政権が弱体化している国に対して，少しずつ各種の援助を与えた。

最後にちょっと冒険ではあるが，実際には，議会で猛反発を受けた，ニカラグアの反政府勢力コントラへの軍事援助を二千万ドルほど行った。この政策がこのまま通ればしめたものである。

フランスへの派兵に対するソ連の抗議はキッパリとつっぱねた。はったりだとわかっているからである(**第12図**)。しかし，フィリピンに対してのソビエトの反応に私は驚いた。何かいつもより強硬である。口調も「人民にとって」などという言葉を使っている。共産国家は強い意見の際には必ずこの言葉をつかう，ようだ。フィリピンは，私にとって重要な国であるし，条件も全て私に有利なのだ。なのになぜ？(**第13図**)。

結局私はデフコン２で引き下がった。58点もの威信点の損失は痛いが，熱核戦争に突入するよりはましだろう。ソ連の返答を北極経由で受け取りたくはないものだ。同様に，軍事援助に関してもデフコン３で引き下がざるを得なくなり，フィリピンに対して行うことができた援助は，10億ドルの経済援助のみとなってしまった。次の年には，このような強硬な抗議はしてこないだろうから，さらなる援助も行えるであろうが，問題はこの一年が持つかどうかにかかっている。

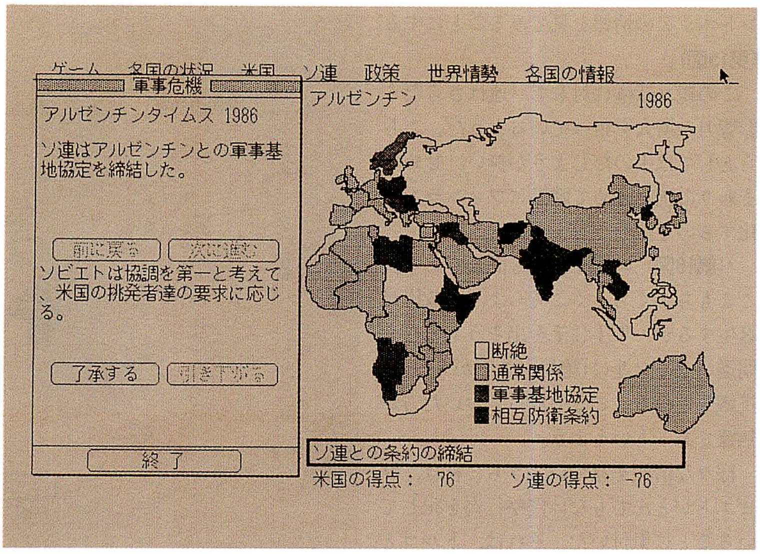
後は天に祈るしかない。

1987年

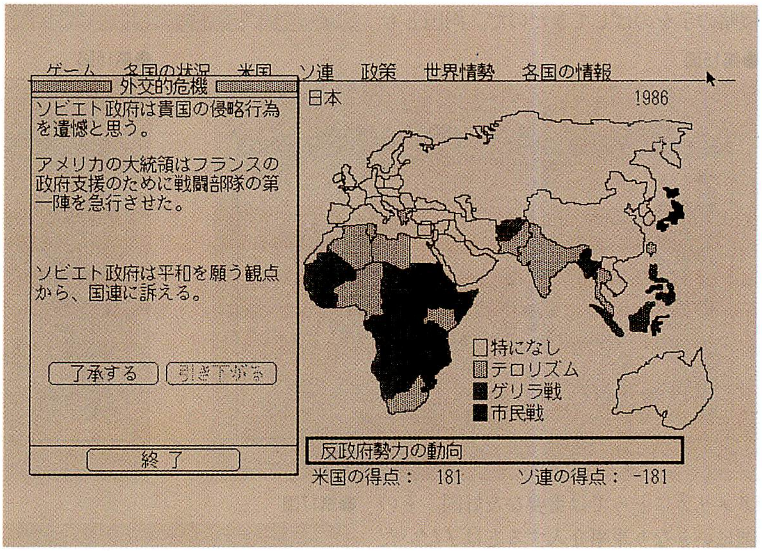
「…………」画面を見るなり私は目を疑った(**第14図**)。

世界中がクーデターの嵐である。全部で12国！ほとんどがアフリカ大陸内でありこちらからは手を出せない。インドネシアはもうあきらめていたから仕方無いだろう。フィリピンで革命が起こらなかっただけでもましである。

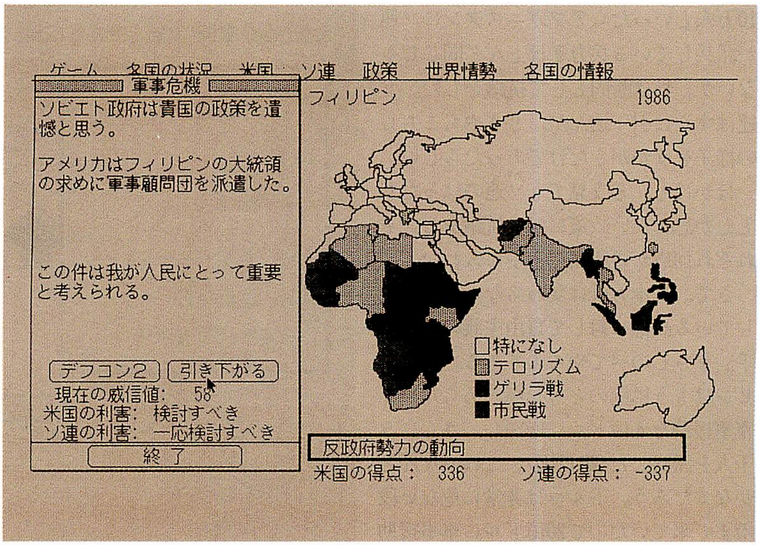
●第11図



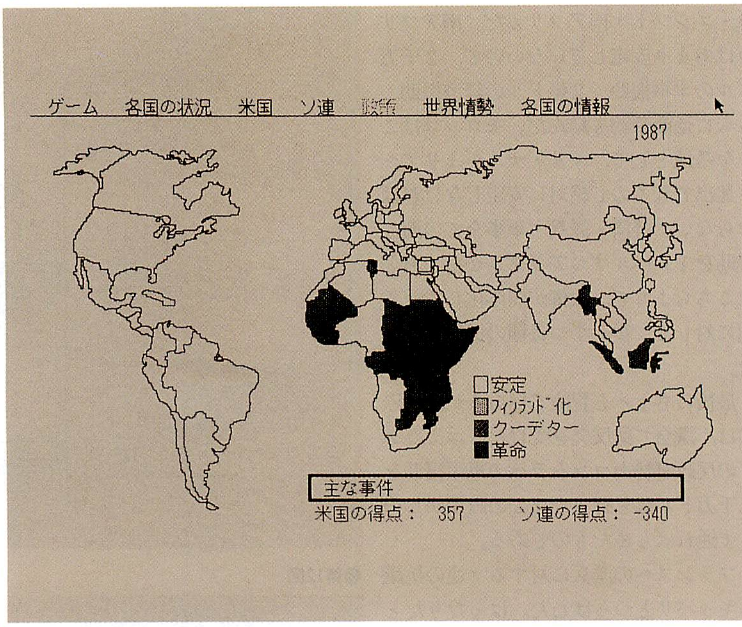
●第12図



●第13図



●第14図



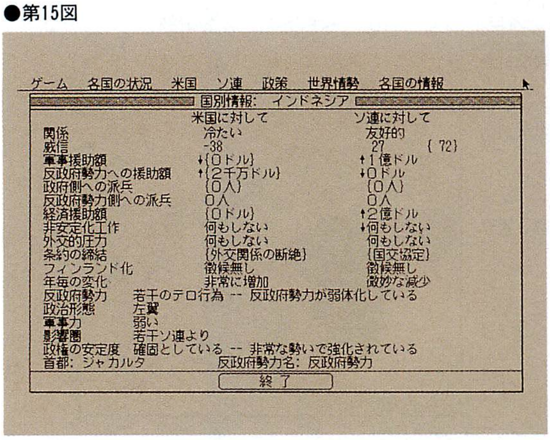
とは言うもののやっぱり口惜しい。インドネシアの情報を見てみることにする(**第15図**)。

この親ソ政権に対してソ連はさらなる影響力の増大を狙っているようだ。こちらとしては手のだしようが無い。せめてまわりの国を強めて勝手にフィンランド化するのを待つとしよう。

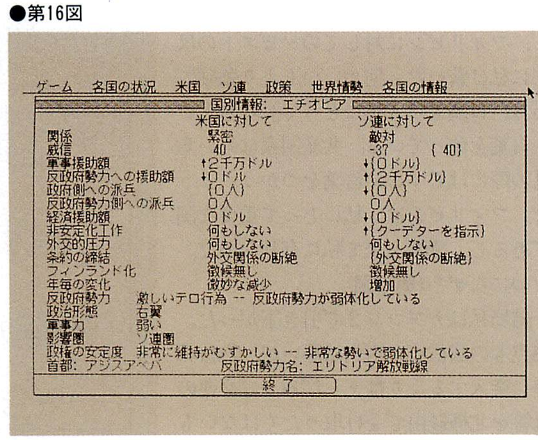
(**第16図**) エチオピアも同じである。ここもちょくちょくこちらよりの政権が誕生するが，下手に手を出そうものなら間違いなくソ連に(絶対引き下がらない)抗議をされる。ここも放っておいた方が無難であるといえよう。

様々な情報を見ているうちに私は，ソビエトがとんでもない侵略行為を犯していることに気付いた。それは，トルコとタイにそれぞれ10万人もの兵力をもって侵略の手をのばしてきたのだ。両国とも

●第15図



●第16図

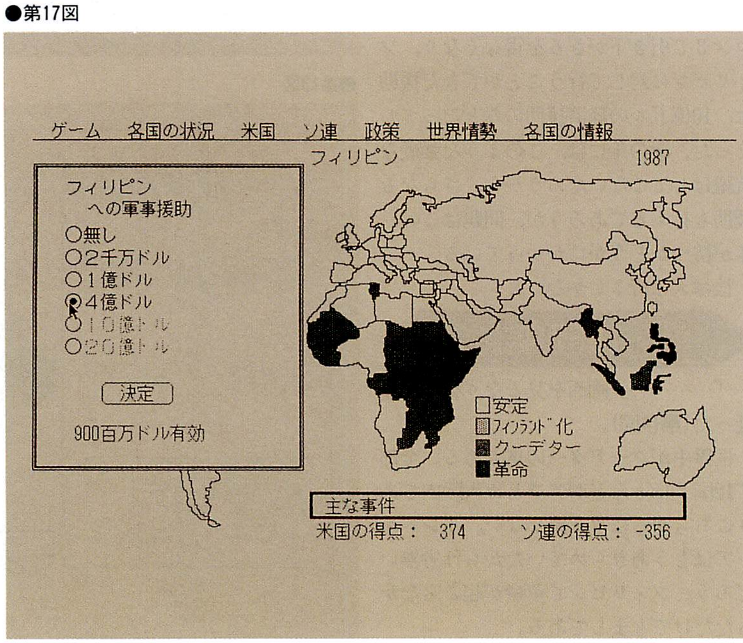


アメリカにとっては重要な友好国。その国にいきなり軍事介入するとは！だいたい軍隊の派兵でさえも大変なことなのに，10万人といったらアフガニスタンにソ連が派兵している兵力とほとんど同じじゃないか。私は断固として抗議をした。ソ連はすぐに引っ込んだ。どうやらこちらの様子をうかがうだけであったらしい。

ほかにも，どう見ても<ruby>ソ連<rt>あちら</rt></ruby>のはったりとしか思えない政策に対し抗議をし，それぞれ何点かの威信点を手に入れた。

さて，基本方針は変わらない。弱体化している政権に対して自由主義の「愛の手」をさしのべてやるのである。フィリピンはもう風前のともしび。あらためて軍事援助を4億ドルに増額し，さらに5千人を派兵した(**第17図**)。これでなんとかなるだろう。トルコは非常に危ない段階まで来ていたので20億ドルに軍事援助

●第17図



を増加させ，さらに10万人を緊急派遣した。これが限界である。後は特に目だつ動きはしなかったが，イギリスやイタリアなど安全度の高そうな国が意外と危ないとの判断からそれぞれ万単位の兵力を展開させた。

ソ連はホンジュラス，パナマなどの政策に文句をつけてきたがすぐに引っ込んだ。不安材料はいろいろあるもののまあまあの展開である。今までのプレイ経験からいけば来年あたりからフィンランド化する国が現れそうな気もするが。

1988年

昨年と威信点を比べてみると，全然増加しないどころか逆に減少し，ソ連との差は縮まりつつある。これはひょっとしたら，私の無能さを表しているのかも知れない。

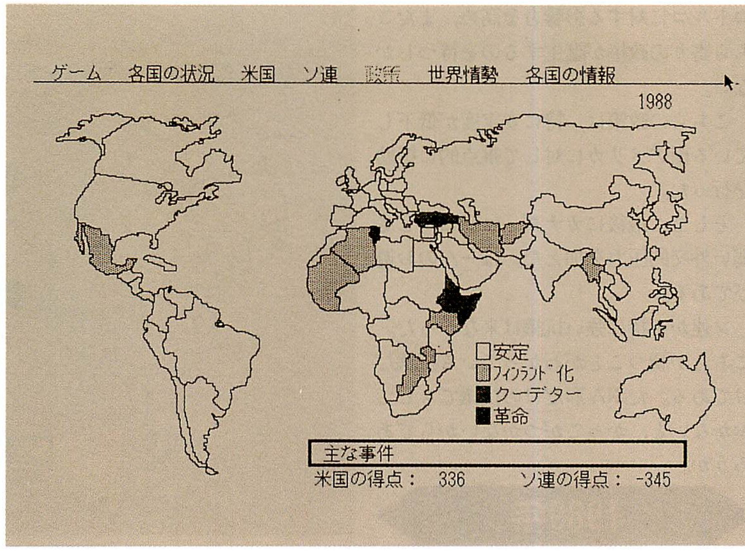
（第18図）予想通り多くの国でフィンランド化が起こった。メキシコ・マリ・ケニア・イランがアメリカ側に，アルジェリア・ジンバブエ・アフガニスタン・ビルマがソ連側にそれぞれフィンランド化した。特にイランのフィンランド化には驚き桃の木さんしょの木，いままで何度もプレイしてきたが，こんなことは初めてだった。おもわずイランの新聞を見てしまう（第19図）。

あらためて，アメリカとソ連両国によるフィンランド化の可能性を見てみる（第20図，第21図）。両国の過激な態度や政策が中小国家には相当な恐怖であったようだ。スウェーデン・エジプト・タイには，もっと大幅な援助をして安心させてやらねばならないだろう。また，こちらから積極的に，外交的圧力を加えるのもやめておこう。下手に論争の火種をこちらから与えても何の得もない。すでに主導権はこちらにある。そう焦らなくても大丈夫であろう。

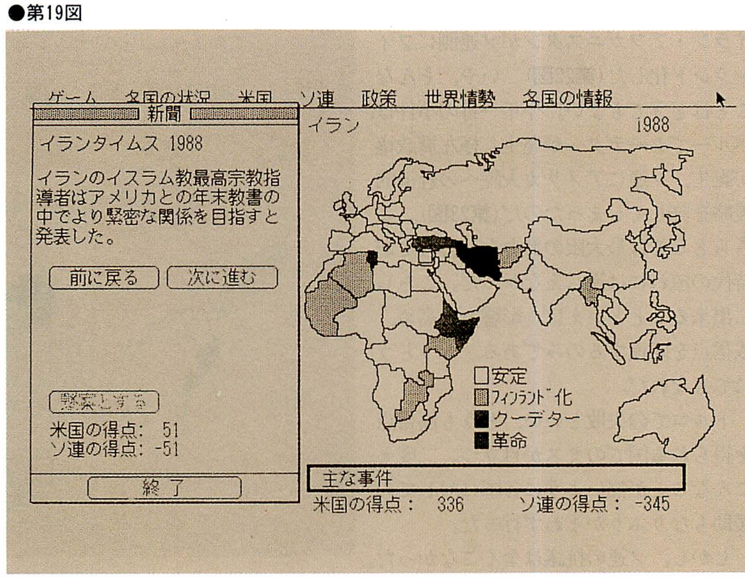
こちらからソ連に対する抗議も二つ，ニカラグアとの軍事基地協定とパナマへの２千人派兵に対してだけ行った。どちらもソ連は即座に引き下がった。アメリカ大陸は私のものである。

しかし，これだけフィンランド化して何故得点が，と思い，よく画面を見直してみると………「げっ」なんとトルコでクーデターが発生し，バリバリのソ連寄りの政権が誕生してしまったのだ。もう

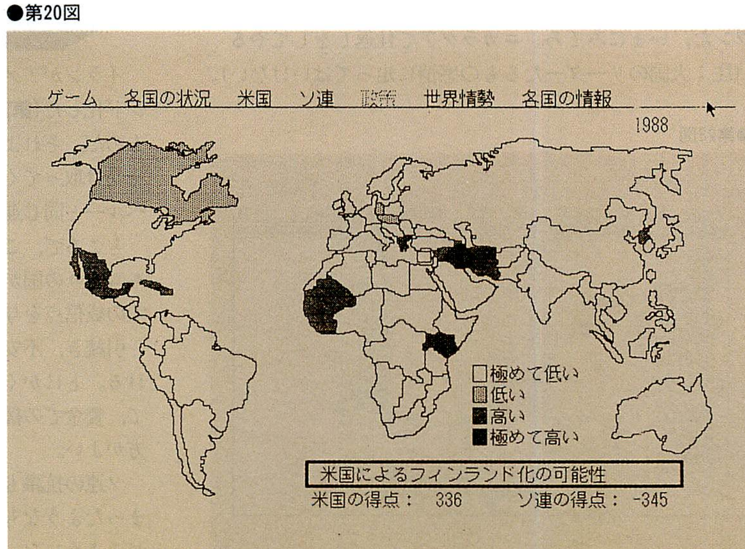
●第18図



●第19図



●第20図



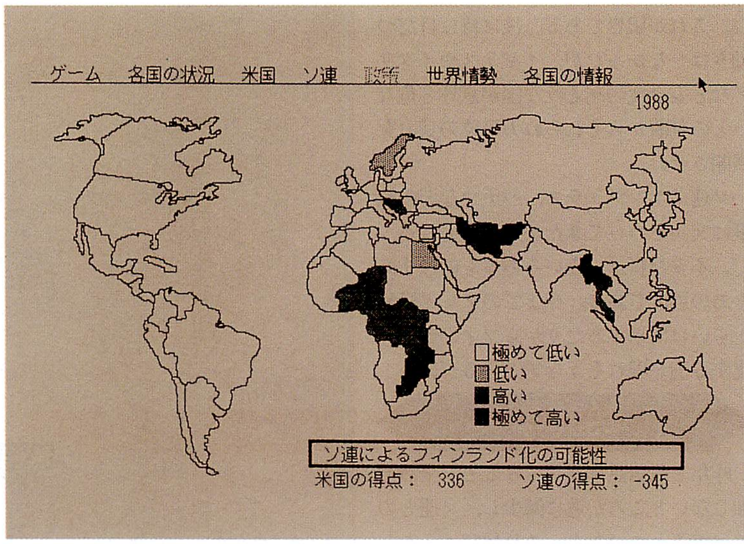
こうなったら仕方が無い。あとは少しずつトルコに対する影響力を高め，またこちら寄りの政権が誕生するのを待つしかない。

こちらの政策は，特に安定度が低下している南アメリカに対して重点的に援助を行った。

そして，最後にカナダ・マリに対して弱い外交的圧力を加えた。ほーんのお遊びである。

ソ連から特に強い抗議は来なかった。こちらが勝つことがわかっている抗議だけである。たぶん形だけの抗議でもしておかないと，かっこがつかないからであろうか。

●第21図



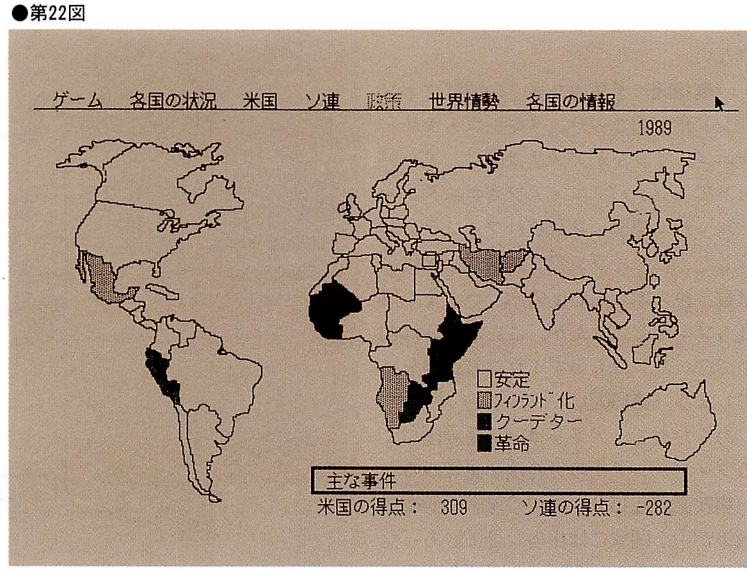
1989年

メキシコがアメリカ側に，アンゴラ・イラン・アフガニスタンがソ連側にフィンランド化した(**第22図**)。いや，そんなことはどうでもよい。今年一番の事件は，ペルーでクーデターが発生し極左翼政権が誕生，ソ連にアメリカ大陸への経済的侵略を許してしまったのだ(**第23図**)。こちらとしては最大限の努力をしたのだが，時代の流れには逆らえなかった。こちらに出来ることといえば，影響力を高め，威信点を回復するのみである。もうどうにでもなれだ。

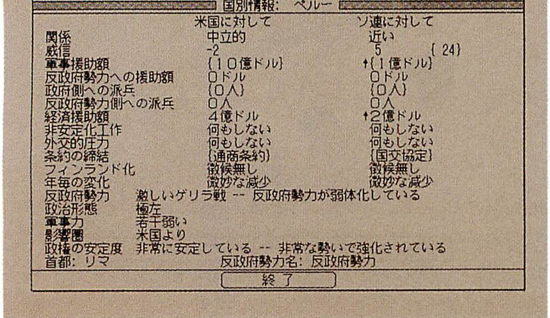
トルコでの失敗といい，どうも高得点を得られる国でのミスが目立つ。二度とこんなことが無いように各国に対しての援助もなりふりかまわず行った。

しかし，ソ連の抗議は全くこなかった。アメリカ大陸への侵攻に成功したことからの余裕だろうか。フンだ，いまにみてろ。ニカラグアで仕返しをしてやる(注：大国のリーダーたるもの感情に走ってはいけない)。

●第22図



●第23図


ゲーム　各国の状況　米国　ソ連　政策　世界情勢　各国の情報

国別情報：ペルー

	米国に対して	ソ連に対して
関係	中立的	近い
威信	-2	5　(24)
軍事援助額	{10億ドル}	↑{1億ドル}
反政府勢力への援助額	0ドル	0ドル
政府側への派兵	{0人}	{0人}
反政府勢力側への派兵	0人	0人
経済援助額	4億ドル	↑2億ドル
非安定化工作	何もしない	何もしない
外交的圧力	何もしない	何もしない
条約の締結	{通商条約}	{国交協定}
フィンランド化	徴候無し	徴候無し
年毎の変化	微妙な減少	微妙な減少

反政府勢力　激しいゲリラ戦 -- 反政府勢力が弱体化している
政治形態　極左
軍事力　若干弱い
影響圏　米国より
政権の安定度　非常に安定している -- 非常な勢いで強化されている
首都：リマ　反政府勢力名：反政府勢力
終了

1990年

イランがアメリカ側に，その他の国がソ連側にフィンランド化した(**第24図**)。イランの八方美人的態度には困ったものだ。それよりも南アフリカには困った。これ以上援助を受け取ってくれないし，このままでいくと南アフリカもペルーと同じ運命になることだろう。もう知らーない。

ところで，こちらの威信点が増加し始めた。これは，こちら寄りの国が我が国の援助に対して好意を持ち，より多くの威信点を与えてくれたからだろう。

引続き，不安定な南米諸国に対しての援助額を増加し続ける。とにかくBOPでは，金銭面ではこまめに情報を見て，資金での援助を増やせるところはできるだけ増やした方がよい。

ソ連の抗議も非常に穏やかなものだった。もう大勢は決まったようなものだ。こちらにもある程度の落ち着きを感じるようになった。来年はちょっと冒険してみよう。

1991年

イランが今度はソ連へフィンランド化(**第25図**)。もういい加減にせんかい！ソ連の政策を一通り眺め，気になった「ニカラグアへの２万人派兵」だけに抗議をして，これは退かせた。これで準備は整った。ソ連側もどうやらニカラグアのことは諦めたようだ。

パキスタンも結構危ない状態にある。しかし，南アフリカ同様，これ以上の援助を受け取ってくれないのだ。困った………手の打ちようがないぞ。

ヨーロッパ方面で不安定な傾向がみられるので，スウェーデン・西ドイツ・フランス・イギリス・スペイン・ギリシャに大規模な軍事援助を行った。その他の国への援助の増額も忘れてはいない。

さて，「これで準備は………」というのは，ニカラグアをいよいよ解放する作戦にとりかかるということ。手始めに反政府勢力コントラに対する援助を２千万ドルから１億ドルに増額した。うまく通ればこっちのものだ。

ソ連の抗議はこちらのベネズエラ・チリ・ニカラグアに対する政策についてだけだった。しかもソ連はすぐに引き下がった。やった！これで道が開ける！

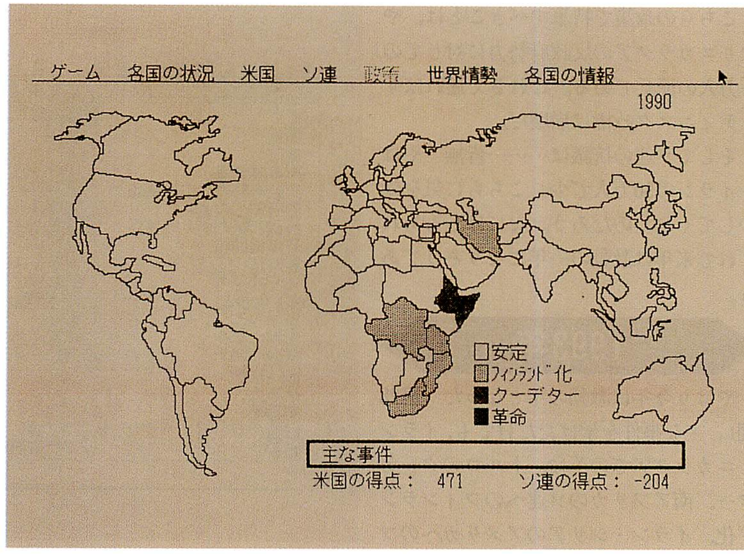
1992年

やっぱりパキスタンにクーデターが発生した(**第26図**)。もうこれはどうしょうもない。イランがまたアメリカ側にフィンランド化。

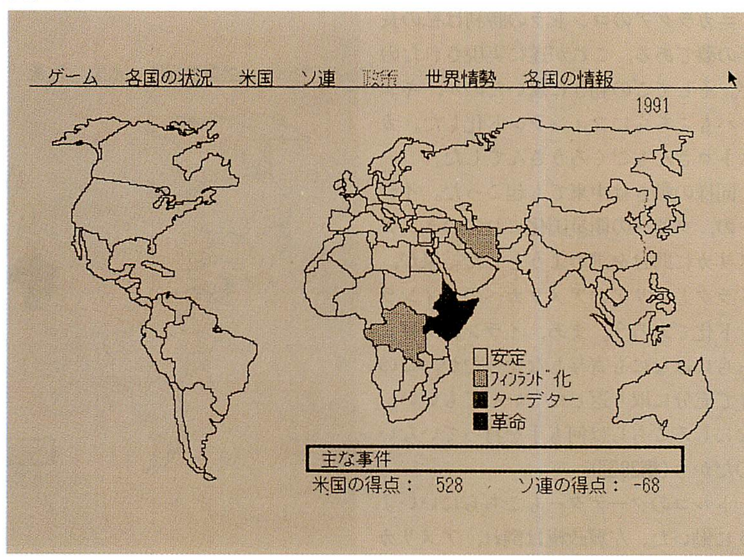
ソ連の政策を見て，混乱が続くニカラグアに２万人を派兵しようとしていたのを徹回させる。この国での主導権は私のものだ。さらに調べてみると………「うげげっ，ついにやったか」急いでイランの詳しい情報を見る(**第27図**)。

ついにやったよ，これだよこれ。どっちが帝国主義者だ。ソ連はイランの反政府勢力に４億ドルを寄付し，さらに50万もの兵隊を派遣，クーデターまで指示するという丁寧さ。これならもうこっちがバットマンとランボーを派遣したって無理だろう。イランへの抗議も通りそうにない。ソ連の衛星国となるのをただ指をくわえて見ているしかなさそうだ。いまのイラン政権はこちらに対しても敵対しているから，ひょっとするとこちらにも

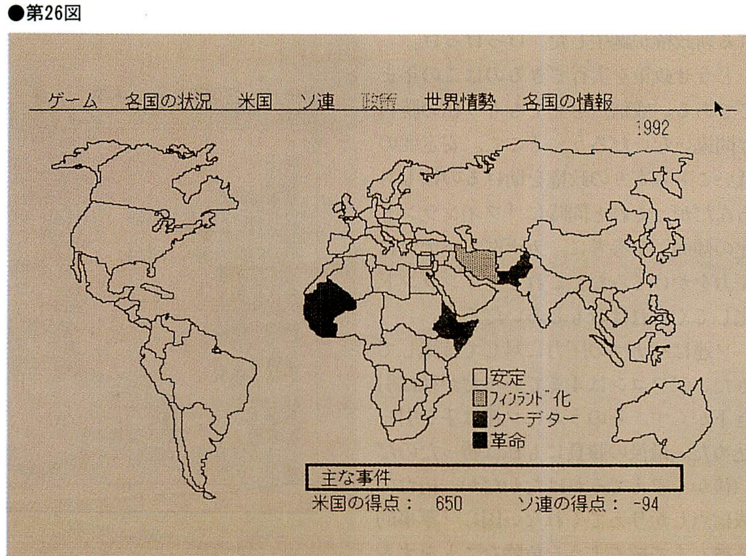
●第24図



●第25図



●第26図



いいことがあるかも知れない。

こちらの政策で特筆すべきことは，やはりニカラグアの反政府勢力に対しての2万人の派兵である。これさえ通ればサンディニスタ政権は崩壊だ。

そしてソ連の抗議は………皆無！やはりイランの50万人で少しこちらに気を効かしてくれたのだろう。なにはともあれ，これで来年は激動の一年になりそうである。

1993年

やはり今年は激動の年となった（**第28図**）。主な事件を挙げただけでも，イラン・ニカラグアでの革命，トルコのクーデター，南アフリカのソ連へのフィンランド化，イラン・シリアのアメリカへのフィンランド化がある。

ニカラグアのコントラの勝利は私の長年の夢である。これが遂に実現されたのだ。そしてこの動きに驚いたのか，キューバもこちらにフィンランド化した。カストロさんもごくろうさんでした。

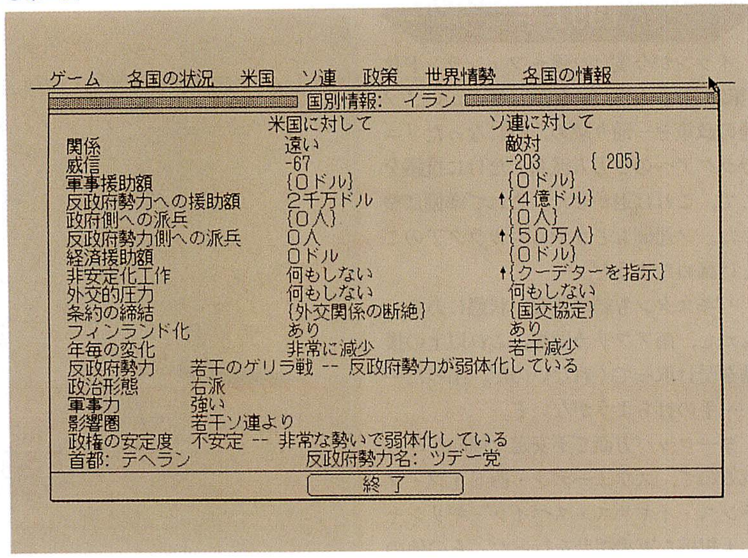
同様の動きは中東でも起こった。イランの，ソ連への衛星国化におののき，アメリカに助けを求めようとした結果が，イラクとシリアのアメリカへのフィンランド化であろう。まあ，イラン自身はこちらにはなにも寄与しなかったが，この件で充分に取り返したといってもいい。なにしろこちらは何も手を打っていないのだから（**第29図**）。

トルコのクーデターもこちらにいいように働いた。左翼政権は倒れ，アメリカ側に上限に近いまでの威信点を与えてくれる新政権が誕生した。けっけっけ。

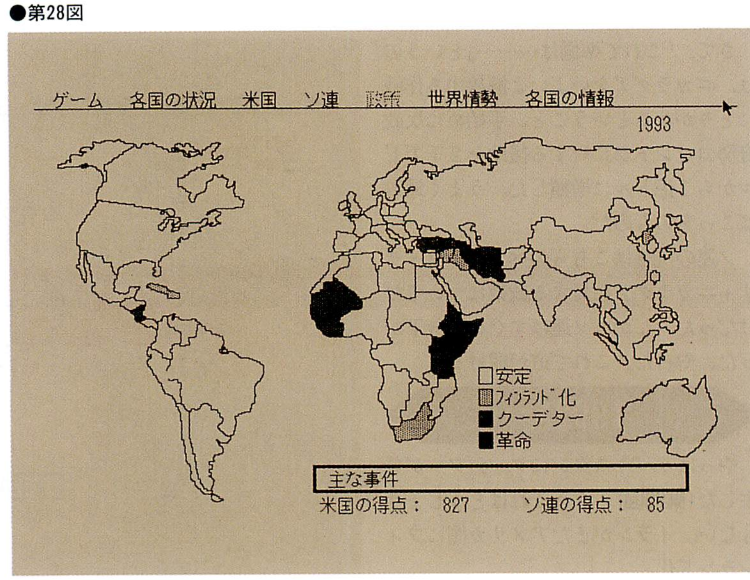
どうせ政策を実行できるのはこの年までである。威信点を見てももう私の勝利は間違いないだろう。そこで，安定度の低いこちら寄りの政権を助けるのはもちろんだが，それと同時に「フィンランド化の傾向」を参考に，カナダとパナマに圧力をかけてみた。これでフィンランド化してくれればおもしろいだろう。

ソ連はパナマの圧力に対して抗議してきた。デフコンは4までいったが私は引き下がらず，そのうちにソ連は手を引っ込めた。最後の勝負にも私は勝ったのだ（後から考えてみればたかだか一桁台の威信点しか与えてくれない国に「軍事的危機」まで招くような危険なことをする

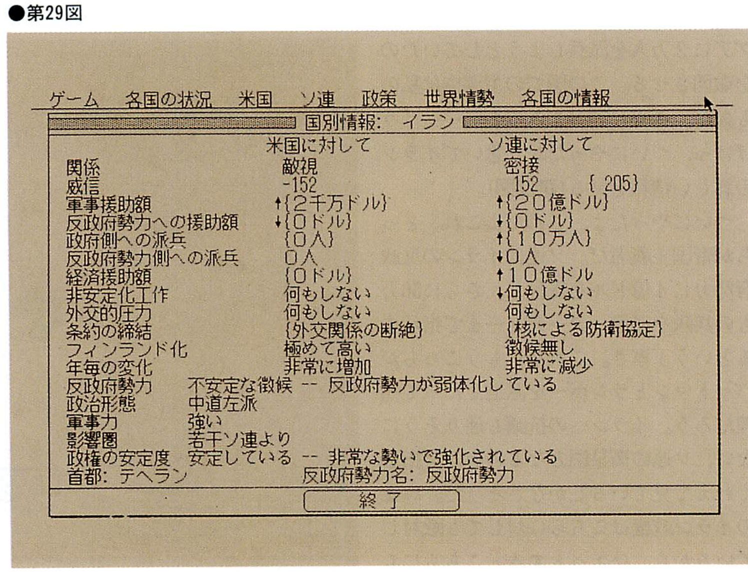
●第27図



●第28図



●第29図



のはナンセンスだったかもしれない)。

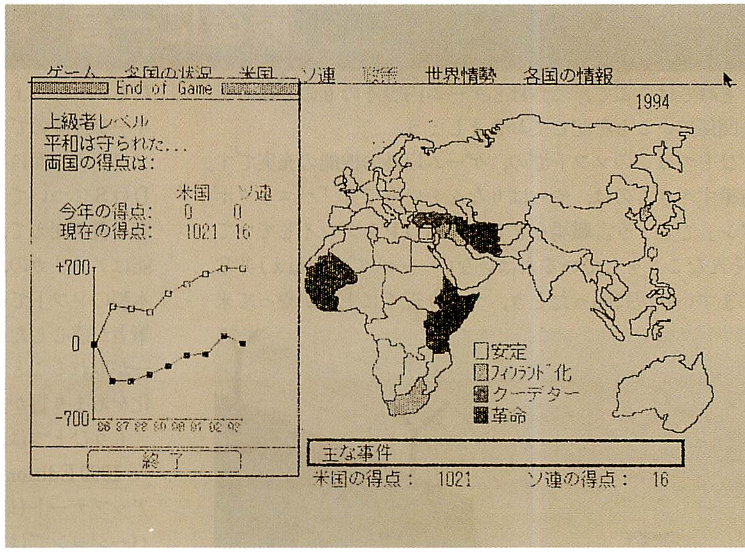
1994年ーゲーム終了

大統領の８年の任期を終え，私はゲームに勝った(**第30図**)。1021対16点。ベストとはいえないがそこそこの結果であったと思う。

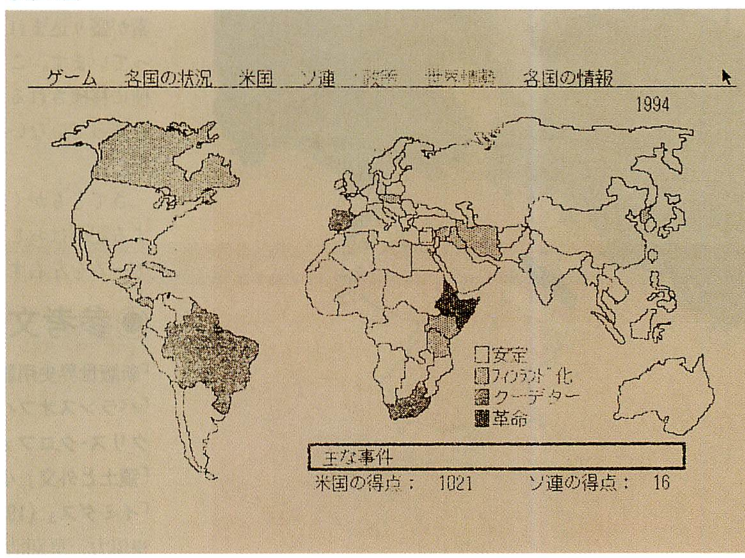
さて，最終ターンにかなり強硬な（無茶な？）政策をとったため，かなり大きな動きが世界中であった(**第31図**)。悲しむべきことは，ブラジルと南アフリカでそれぞれクーデターが起こり左翼政権が誕生，ソ連と密接な関係を結んでしまったのだ。こちらが最大限の努力をした結果だ。諦めることにしよう。

こちらへフィンランド化した国は，ケニアとタンザニアを除く９か国。シリアやイラク，イランはある程度予測しており，またパナマは当然の結果といえようが，カナダやチェコスロバキア，そして北朝鮮のフィンランド化には驚いた。勝手にこういう結果になったのであればもう，ホクホク顔である。カナダへの圧力はおふざけでやったのだ。まさかあんな大国が………という感じである。

●第30図



●第31図



◉リプレイを終えて

まあそこそこのできだろうという結果でゲームは終わった。南米での２国もの社会主義国の登場は，反省すべきところであったことは否定できないが，中米と中東の成功でそれを補っている。中米からは共産国家はなくなった。キューバも後２，３回フィンランド化する可能性があった。中東での成功（それでもイランはどうしようもなかったが）はサウジアラビアとエジプト，イスラエルを強力に援助してその力を増大させた結果によるものだろう。トルコも結局どうにかなった。やはり，少々惜しい気もするが，インドネシアやインド，ビルマ，エチオピアには下手に手を出すべきではない。アフリカでのモロッコからマリ，ナイジェリアへの進出はまあまあ成功した。特にナイジェリアは結構おいしい国だった。南アフリカは………まあ，こんなこともあるさっ！

また，大きな動きではなかったものの，こちら寄りである大国に対して絶え間ない援助をしたのも，勝因のひとつであろうと思われる。何はともあれ私は勝ったのだ。

最後に一言

それではここで，二つほどゲーム内容そのものとはあまり関係無いことを記しておきましょう。

ひとつはこのソフトでの，ゲーム以外の機能の充実です。特筆すべきものは，やっぱりなんといっても「パニックボタン」でしょう。職場などでこのBOPをプレイしていて(そんなことをしている人はいない………ですかねえ)非常にまずい状況に陥ったとき，つまり近くに上司がやって来たといったちょっと気まずくなりそうな場合に【STOP】キーを押すのです。すると画面はあっという間にビジネスソフトの画面に早変わり。これならもう安心です。MS－DOSについてよく知っている人なら，このテキストの内容を書き変えて，より安全にすることもできます。この機能はアメリカの，特に「H」なソフトに多いのですが，日本製のソフトではおそらく初めてでしょう。そしてさらに，筆者が感心したのが，ゲーム中の任意の画面でハードコピーが取れることです。面倒くさがり屋の私には，状況の変化をあまり書かなくて済むので非常に重宝しました。



もうひとつは,実はアメリカでは「Balance of Power Th-e 1990 Edition」として，　ま日本で出ているバージョンのアップデート(最新)版がでてくるってことです。こちらのバージョンでは貿易や軍縮，多極構造などオリジナル版では入れておきながら，様々な理由で第一版では除かれた要素が盛り込まれており，ゲームはよりマニアティックになっています。こちらのバージョンも人気次第では日本の機種に移植されるかも知れません（筆者は残念ながらMａｃを持っていないので，詳しい内容については分かりませんが)。

さてともかく，私の「BALANCE OF POWER」に関する記事はおしまいです。後はあなた自身の判断力のみがゲームを左右するのです………

◉参考文献

「新版世界史用語集」（山川出版社）

「バランスオブパワーデザイナーズノート」

クリス・クロフォード著 多摩豊監訳（ビジネス・アスキー）

「領土と外交」小谷鶴次著

「イミダス」（1987・1989版ー集英社）

※協力　草刈浩介氏（WSGS)

●第１表　各国が与えてくれる最大威信点

〔1〕アメリカ大陸

カナダ	95
メキシコ	37
ホンジュラス	13
ニカラグア	5
パナマ	1
コロンビア	31
ベネズエラ	22
ペルー	24
ブラジル	75
チリ	14
アルゼンチン	88
キューバ	78

〔2〕ヨーロッパ

スウェーデン	100
ポーランド	245
東ドイツ	249
チェコスロバキア	180
ユーゴスラビア	81
ルーマニア	127
ギリシャ	53
西ドイツ	585
イタリア	216
イギリス	347
フランス	428
スペイン	112

〔3〕アフリカ

リビア	38
チュニジア	5
アルジェリア	19
モロッコ	74
マリ	6
ナイジェリア	109
スーダン	10
エチオピア	40
ザイール	9
ケニア	4
アンゴラ	17
ジンバブエ	11
モザンビーク	3
南アフリカ	41

〔4〕中東

エジプト	122
トルコ	122
イスラエル	159
シリア	90
サウジアラビア	130
イラク	95
イラン	205
アフガニスタン	133
パキスタン	60
インド	49

〔5〕アジア

ビルマ	5
タイ	57
ベトナム	358
インドネシア	72
オーストラリア	70
フィリピン	44
台湾	58
中国	1455
北朝鮮	190
韓国	203
日本	220

史上最大の大帝国をつくりあげた
偉大な男の一生をシミュレート
目指すは世界の統一か!?

ジンギスカン
蒼き狼と白き牝鹿



●対応機種：PC-9801(5″2HD, 3.5″2HD), PC-8801SRシリーズ(5″2D), X1(5″2D), X68000(5″2HD), FM77AV(3.5″2DD), X1turboシリーズ, (5″2D), MSX(2メガROM), MSX2(3.5″2DD, 4メガROM), MZ-2500(3.5″2DD), FMR50/M500(5″2HD)
●発売元：：㈱光栄　☎044(61)6861
●価格：　：各9,800円, Withサウンドウエア12,200円

プロローグ

光栄の歴史三部作の中の『蒼き狼と白き牝鹿』をリメイクしたのが『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』(以降『ジンギスカン』)です。このゲーム，バージョンUPではありますがシステム・コマンド上は大きな違いはありません。ビジュアル性・操作性については『信長の野望』や『三國志』で得たテクニックをフルに使用し，改良されたため，非常に良い出来になっています。

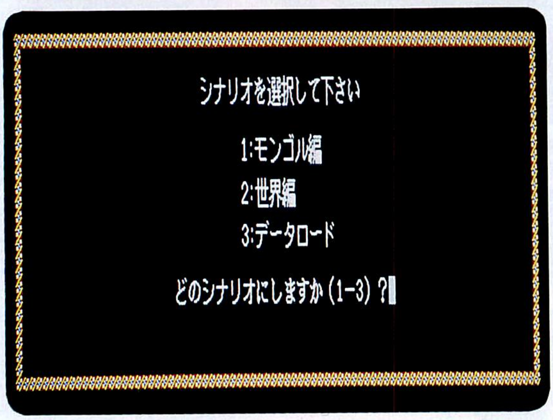
ゲーム難易度は，おそらく三部作の中で一番高いでしょう。戦闘中の画面も広がり，兵力のみの力押しの前作と異なり，作戦しだいで兵力が少なくても勝てないことはありません。さらに世界編ではなんと，前作ではできなかったマルチプレイが，しかも四人まで同時にできるのです。もちろんグラフィックも前作とは段違い。

『信長の野望』で日本を統一し『三國志』で中国，そして最後に『ジンギスカン』で世界を統一する。なんと広大なストーリでしょう。三作のうち一作目の『信長』が数値中心，二作目の『三國志』が人材中心であるのに対し，『ジンギスカン』は人材と数値の両方とも重要となっています。どちらか一方をおろそかにしても先は見えないのです。

さてここでこのゲームの主役，ジンギスカンが子供のころ，モンゴル編がはじまるまでの時代背景について説明していきましょう。

――時は西暦1155年，ヨーロッパではさかんに十字軍遠征が行われ，中国では金の圧力により宋が南に逃げて南宋を建国した。日本では平安時代の末期，そろそろ貴族社会から武士社会へ移るころ，モンゴルに，掌に血の塊を握っていた男の子が生まれた。彼の名はテムジン。後にジンギスカンと名のり，史上最大の帝国を作り歴史に名を残す人物である。





▲ゲームのスタート時の画面。モンゴル編を飛ばしていきなり世界編でもプレイできる。



▲光栄お得意のルーレット式能力決定。時間があれば1人ずつ気のすむまでやり直そう。



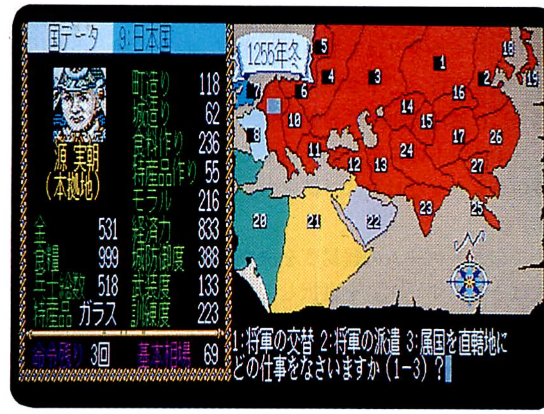
▲モンゴル編の基本画面。左に国のデータが，右に地図が表示される。



▲兵士配分の変更。個人の好み次第だが，できれば写真の様にしたほうがベター(後述)。



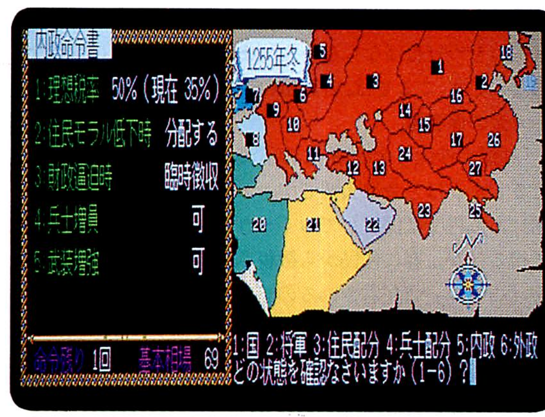
▲民への分配。世界編では場所などの条件によって絵が変わる。



▲世界編の基本画面。



▲属国命令時や戦争をしかける時にはその地方のグラフィックが表示される。



▲自分がいる国以外の自属国では，将軍を配置すれば属国命令が出せる。かなり細かい所まで命令できるので安心。

彼の少年時代は辛い事ばかりだった。当時のモンゴルはまさに戦乱の世，強い者・強い部族が勝ち，力がない者はすぐに滅ぼされる。彼が十歳の時，父はタタル族に毒殺され部族の者は皆逃げ出し，残ったのは家族だけになってしまった。女・子供だけで，しかもモンゴル高原で自給自足を行うのは，並大抵のことではない。死にものぐるいで日常生活を送り，ようやく家族にも春がきたと思えたころにまたもや不幸が。テムジンの噂を聞いたタイチウト族の指導者タルクタイが，部下と共に彼のテントを急襲したのだった。かけがえのない家族を失うことはなかったものの，住み慣れた土地から離れてくらさねばならなくなったのだ。テムジンは土ネズミの肉を食べ，そしてその皮をためて羊と交換して生計をたてていた。ボルテを花嫁として迎え，仲間を増やし，ケレイト族のトオリオル汗と会ったのが1173年。そしてモンゴル編スタートの1175年がやってきた――というのが，テムジン＝ジンギスカンの，ゲームが始まる前のいきさつです。

あなたはテムジンの果たせなかった夢，世界を征服する事ができるでしょうか？

第一部　ゲームの進行

ゲームは大きく二つに分かれています。モンゴル編と世界編です。モンゴル編は1175年の春から，世界編は1206年の春から始まります。世界編では，ジンギスカンの他にリチャード１世(イングランド)，アレクシオス（ビザンツ帝国)，源頼朝（日本国）を含めた４人までのマルチプレイが可能です。

いずれにしても，ゲームの進行は次のようになります。１ターンは３か月。春夏秋冬のターンを経て１年が経過します。１ターンにつき，３回までコマンドを実行できます。このゲームの特徴の一つに，プレイヤーズキャラクタの能力値は固定値ではなく，コマンドを実行するごとに，各能力値を消費するというのがあります。能力値が低下したら訓練をして回復させられます。そして各コマンドを駆使し，他国を攻略して艱難辛苦(かんなんしんく)を乗り越えて世界を統一すれば，めでたく目的達成・ゲーム終了となるのです。

❶キャラクタメイキング

まず最初に，自分自身と４人の将軍候補（戦争の大将にしたり，占領した領土を治めさせられる）の能力の決定をします。自動設定で決めるとろくな数値になりませんし，ボーナスポイントも入らないので，ここは１人１人じっくりと何度も納得のいくまでやって下さい。

もちろん数値は高いほうがいいに決まっています。プレイヤーキャラクタはもちろんですが，将軍候補も手を抜かずに設定を行って下さい。ただ，基本値が低い将軍候補の場合には無理に平等に分配せず，重要な「統卒力」にボーナスポイントの全てを割り当ててしまうのも一つの手です。戦争さえさせなければ「統率力」だけで何とかなるからです。

このあとゲームの難易度を決めるわけですが，初めての人はまよわず「1」を選択して下さい。ただでさえ歴史三部作の他の二作より難しいのですから。

❷国のパラメータ

自分自身のキャラクタや将軍候補の能力がいくら高くても，戦力が無ければ戦には勝てません。戦力を保つためには国力をつけねばならない，つまり国力は非常に重要なものなのです。ここでは，各数値の説明をしていきましょう。

＊金の保有量

「地獄の沙汰も金次第」この言葉に対して非常に共感を覚えてしまうほど金は大切です。お金は何をするにも必要で，常にある程度は保有しておくべきでしょう。商人との取引で得るほか，春に住民から徴税されます。税金は「経済力」と「モラル」に左右されるので，この二つの値は高めておくべきでしょう。春には兵士に給料を払うので，国力に見合わない兵を雇うと，春に兵士が減って金は0という地獄をみることになるので注意。

●第1表　能力値の内容

統率力	国王としての基本能力。ほとんど何のコマンドにでも使われるのでちょっと気をゆるめるとすぐに能力値が不足します。一番重要な値。暇なときは訓練してどんどん上げましょう。
判断力	物事を判断する能力。商人をちょくちょく呼ぶ時は要注意。
企画力	企画をする時，つまり国造りや戦争をする時に必要。けっこう多くのコマンドで使われることが多いものです。
説得力	他人を説得する能力。いわば魅力のようなもので，外交交渉の際この値が低いとたいてい失敗してしまいます。
体力	普段は使わない能力。但しオルドや戦争では大量に消費されるのでいざ戦というとき体力がないと困りものです。
武力	この値が低いと外交交渉でも不利になりますし，一騎打ちのとき負けてしまうかもしれません。

＊食糧の所有量

住民へ分配をするときや戦争時の兵糧として必要です。食糧が少ない時に攻め込まれると，戦力が上回っていても食糧切れで負けてしまいます。食糧は毎年秋に「食料作り」にあてられた人数の累計分だけ増えます。春には総住民数の半分が支給されます。

＊兵士総数

ようするに戦力です。敵と接していない国ではたいして必要ないので，どんどん前線に送りましょう。





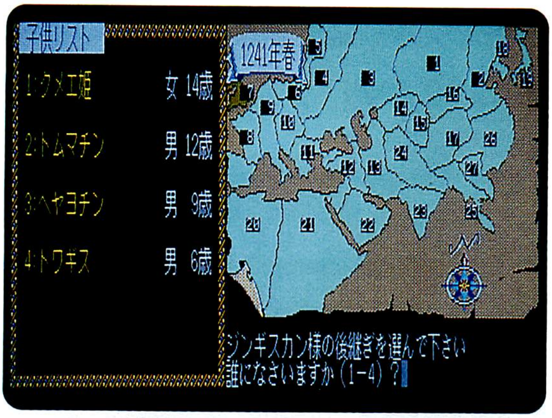
▲オルドを申し込んでも拒否してくる場合がある。金を持ってくれば気が変わるとは何て奴だ！



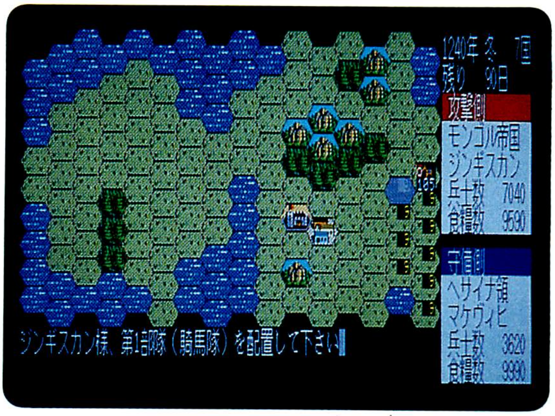
▲これくらい素直だといいんだけどね……。



▲お前に言われたってうれしくないよっ！



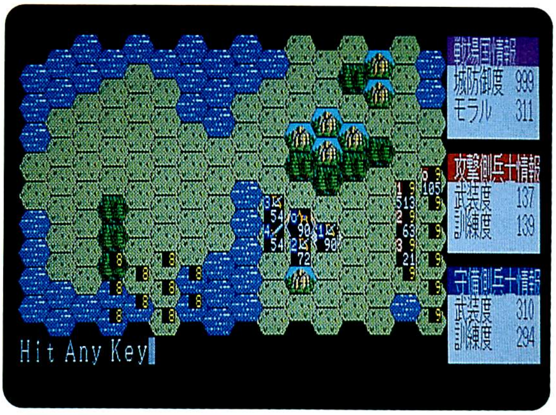
▲本人が死ぬと後継者を選ばなくてはならない。子供がいないとゲームは終わってしまう。



▲戦闘における基本画面。攻撃側はかなり限られた場所にしか配置できない。



▲武将の能力値を見る。疲れきっているという感じがする。



▲城の防御力なども参照できる。この値が高いと大変苦労する。

＊特産品

国特有の特産品の種類を表わします。特産品も「特産品作り」に割り当てた人数の累計分だけ秋に収穫されます。商人との取引によってかなりの額の金を得ることができます。

＊町造り

国内の建設者の数とでもいいましょうか。毎ターン，この人数に比例し値は上昇します。経済力は毎ターンごとにある程度低下し，他国の破壊活動によってかなり下げられることもあるので，いつも一定の人数は確保しておきましょう。

＊城造り

城の防御度を高める人の人数。防衛体制に入っているならともかく，普段なら“敵国に攻めこむ＝他国で戦争”が基本なので，あまり必要ありません。人が余ったときにでも入れておきましょう。

＊食料作り

食糧生産に携わる住民数。秋の収穫量はこの人数の１年の累計分です。食糧のストックは999が上限なので，基本的には250人いれば絶対大丈夫ですが，実際には200人ほどで充分です。

＊特産品作り

秋には，１年間の人数の累計分だけ特産品が増えます。特産品は高額なものが多く，金になりやすいので金を稼ぎたいときや財産のストックをしたいときには，人数を増やしておきましょう。

＊モラル

住民の支持率です。住民に分配をすると上がり，重税や臨時徴収を課したり，兵士配分を急に増やすと下がります。値が低いと食糧盗難，内乱，税の不払いなどろくなことが起こらないので，下がってきたら住民にドバッと施しましょう。100〜200程度が一応の目安。

＊経済力

経済の豊かさを表す目安の値。季節ごとに少しずつ低下します。町造りの人数を増やすことによって上げられるし，この値で徴税の額も変わってくるのでなるべくこの値は高めましょう。

＊城防御度

城の防御度の高さを表わします。この値は自国のよりもむしろ他国の値を見ることが多いでしょう。自国の値が必要な時は，敵に攻め込まれているということですからね。戦闘中に城に入れば，防御度が高いほど部隊の損害を減らせます。

＊武装度

武装度が高ければ少数戦力でも大きな攻撃力を持つことができます。商人から武器を買うごとに上昇し，兵力を増やすごとに低下します。武器はとても高いので，初めのうちはなかなか買えないでしょうが，中盤から終盤になって敵が強くなってきたら，まとめ買いをして強力な軍を作り



▲敵の大将をこうしてとり囲んでしまえばほぼ勝ったも同然である。

ましょう。

＊訓練度

住民がどれほど鍛えられているかを表します。もっとも，金のかからないお得な軍拡です(？)。訓練度が高ければ戦闘中だんぜん有利になります。兵士数を増やすと低下します。

❸コマンド

直轄地で１回，本国で３回コマンドが実行できます。プレイヤーキャラクタは，コマンドを実行するごとに能力値を消費します。ゲーム上のルールを説明するためにも，また理解を深めていただくためにも各コマンドを説明していきましょう。コマンド名の横に，必要な能力を能力名の頭一文字と，必要能力値を添えておきました。また，※印のコマンドは本国(自分のいる国)でのみ実行可能です。

１．税金

⑴税率変更(統５・説５)

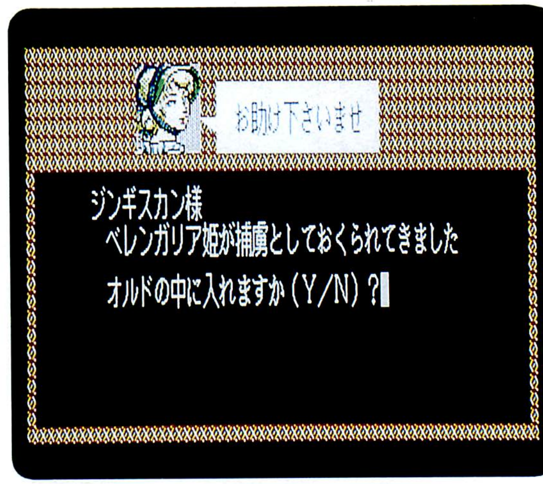
１％〜100％まで変更できますが，あまり気にする事もなく，変える必要もないでしょう。

⑵臨時徴収(統10・説10)

緊急時に，年に１度のみできる臨時の税の徴収です。徴収金額に比べて，モラルの低下などが激しく割に合わないので，これも必要ないと思います。

２．割当

⑴住民配分(統５・企５)



▲戦後処理その１。拒否するのはもったいないゾ。

住民を兵士や町造りなど仕事別に分担します。後述の「国家総動員令」もこのコマンドで行います。

⑵兵士配分(統５・企５)

兵士を騎馬，歩兵，弓矢隊に分けます。これについても後述。

３．分配（企５）

金・食糧・特産品のいずれかを住民に配ります。住民が多くなるほど，分配量を多くしないと効果が望めないので，例えば夏に食糧などを大量に配りましょう。

４．訓練

⑴兵士(統５)

兵士の訓練度を高めます。前述通り一番安くすむ軍事コマンドです。

⑵将軍候補(説５)，⑶自分(なし)

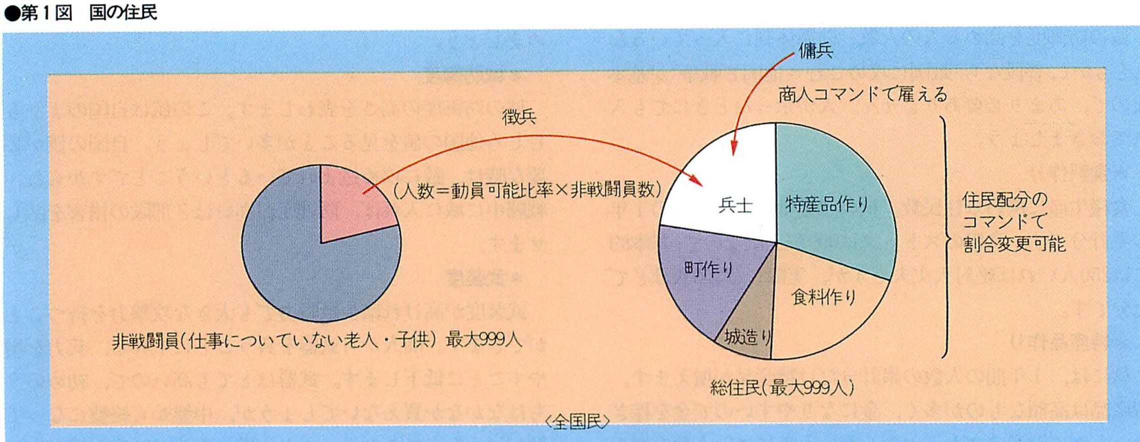
それぞれの能力値を１回につき１能力だけ上昇させます。将軍候補への訓練は，あまり必要ないと思われますが，自分自身はちょくちょく上げておきましょう。

⑷非戦闘員(説５)

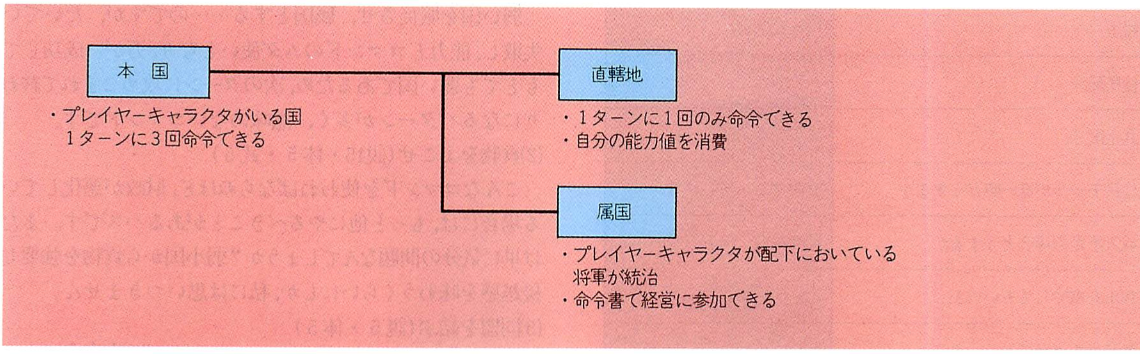
前述の非戦闘員の動員可能比率を上昇させます。いざ兵が必要になったときに比率が低くては役に立ちません。最大値50％になるように常に訓練させましょう。

５．商人（判５）

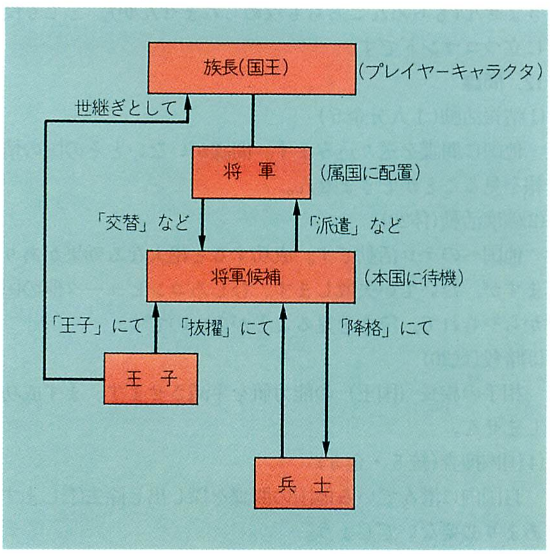
●第１図　国の住民



●第２図　国の構成



●第３図　人材関係



ウイグル商人・中国商人・イスラム商人が呼び出せます。彼らと，彼らの持つ独自のレートで取引するわけです。商人はいつもいるとは限らないので，毎回初めにこのコマンドを実行し，商人がいるかどうかを確めるべきです。食糧・特産品の売買，武器の購入，兵士の雇用ができます。

6．人事

(1)異動※((1)〜(4)は統５・判10・企５)

自国内に配置している将軍の交替，派遣，召喚をします。無駄な配置をしないよう，気をつけて下さい。

(2)抜擢

将軍候補を一般から捜索するコマンド。ランダム(?)な名前の候補が抜擢されます。能力値が非常に低くあまり使えないので，よほど頭数が足りない時以外は，あまり使用しないコマンドでしょう。

(3)降格※

将軍候補をクビにします。

(4)王子※

自分の王子を将軍候補にします。王子は必ず１人は残しておきましょう。世継のためです。

(5)婚姻※(判10・企10)

娘を将軍候補に嫁がせ，自分と血縁関係を持たせます。非常に重要なコマンドです。なお，このコマンドで，年齢が８歳に満たない女性や，男性を嫁がせようとしたときのメッセージには笑ってしまうことでしょう。

(6)徴兵(統５・説10)

緊急動員ともいえる，大切なコマンドです。いざという時のため，普段は使わないようにしましょう。

7．オルド※（従順：説５・体10，愛を語る：企５・説５・体10，強引に口説く：説５・体10・武５，金で歓心を買う：説５・体10）

后に子供を産ませるための儀式です。后の中には従順な者，ロマンチスト，金を出さないとのってくれない者，絶対に拒否する者など，いろいろなタイプがいます。従順型の后に集中してやりましょう。１年に３〜４回は行わないと子供は産まれません。

8．情報（他国について判５，自国についてはなし）

「敵を知り，おのれを知らば…」の言葉通り，忘れてはならないコマンド。自国のデータについては，能力を消費せずコマンド数も数えませんので，こまめに目を通しましょう。「(1)各国(2)人物(3)同盟国(4)将軍候補(5)子供(6)在庫」を見ることができます。敵国の情報については事前に間諜(「12」のコマンドで）を送っていないと見れません。

9．移動※

隣接している国の間で移動を行います。

(1)自分(体20)

自分自身を本国から移動させます。結構使うコマンドです。



▲戦後処理その２。将軍候補が余っているようなら，彼の言う通りにしてやろう。

●第2表　命令書で指示できる内容

税率	(1〜100%)
住民配分	
兵士配分	
住民モラルが低い時どうするか	分配する・何もしない
収入不足の場合どうするか	臨時徴収・何もしない
兵士を増やしてもいいか	はい・いいえ
武装度を上げてもいいか	はい・いいえ
外交交渉を行うか	はい・いいえ
戦争を行うか	はい・いいえ
輸送を行うか	はい・いいえ
貢物を送れという申し入れがあった場合	所有資産の1/10を貢ぐ・断わる
属国になれというオドシがあった場合	所有資産の1/4を貢ぐ・無視する

(2)住民(統10・説10)

各仕事についている住民を移動させるコマンド。おもに，敵と接していない国から兵士を移動させるのに使用することになるでしょう。

(3)金・食糧・特産品(統5・判5・企5)

あまり使わないコマンドです。直轄地では，使用できないのですから。

10．属国（統5・判5・説5）

属国に派遣した将軍に，統治内容についての命令を行うための命令書を発行するコマンドです。前作では，一部の機種にしか命令書発行のコマンドは無く（あっても戦争をけしかけることしかできなかった)，よく泣かされたものですがもう安心。めんどうくさがらずにきちんとやりましょう。

11．外交※

(1)属国になれ(説25・体5・武10)

弱い国を服従させ，属国とする……のですが，たいてい失敗し，能力とコマンドのムダ使いとなり，万が一成功してもとても弱い国であるため，次のターンに攻めこまれて終わりになるパターンが多く，意味のないコマンドです。

(2)貢物をよこせ(説15・体5・武5)

こんなコマンドを使わねばならぬほど，財政が悪化している場合には，もっと他にやるべきことがあるハズです。または単に気分の問題なんでしょうか？弱小国から貢物を強要し，優越感を味わうくらいにしか，私には思いつきません。

(3)同盟を結ぶ(説5・体5)

成功すれば相手は（属国も含めて）5年間絶対に攻めてきません(もちろんこちらも攻められませんが)。とても役に立つコマンドです。

12．間諜

(1)情報活動(1人分企5)

他国に間諜を送り込みます。間諜がいないとその国の情報を見ることができません。

(2)破壊活動(体20)

他国へのテロ活動です。成功すると絶大なる効果がありますが，たいてい失敗します。むしろコンピュータ側の国からやられて，泣きを見ることが多いのです。

(3)暗殺(武20)

相手の族長（国王）の能力値を半減させます。まず成功しません。

(4)国内捜査(統5・企5)

自国内に潜んでいる他国の間諜を探し出し除去(!)します。あまり必要ないでしょう。

13．戦争※（本人：統40・判10・企5・武20，将軍候補：統10・判5・企5・説5）

ここは後で詳しく説明することにします。

14．無行動

パスです。直轄地で，自分の能力を使いたくない時に必要でしょう。本国ではやるべきことがたくさんあるはずです。

第二部　The Techniques

「第一部ゲームの進行」で，「ジンギスカン」のやり方をだいたい理解していただけたでしょうか。とりあえず，この段階でゲームは始められます。第二部では，「国内」「戦略」「戦闘」といった三つの視点から，様々な“こつ”なるものを検討していこうと思います。

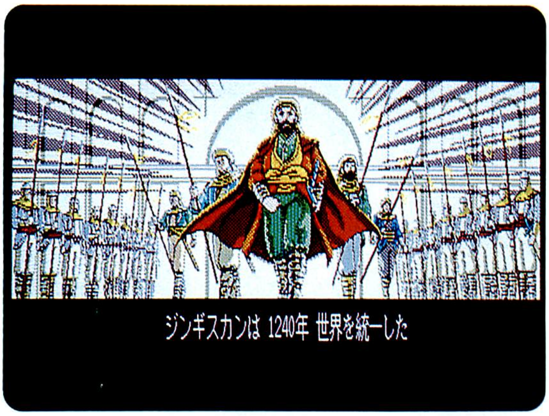
1 国内

「富国強兵」という言葉がありますが，軍隊を強くするためには国力をつけねばなりません。国力をつけるためには，国内のコマンドを巧みに使いこなしていかねばなりません。ここでは一国内について述べていきます。

◇商売繁盛みんなニコニコ

せっかく「商人」のコマンドで特産品の売買ができるのですから，使わない手はありません。食糧も，売買しても構わないのですが，間違って大部分を売った直後に敵国に兵糧攻めされては，身もフタもありません。秋にとれる食糧数を計算し，限界量(999)を越すのなら越す数量分だけを売る程度にしておきたいものです。また，安い時に特産品を買い高い時に売る……のが基本ですが，あくまでも価格はランダムですし，売るタイミングをいつまでも待っていたのでは，たとえば利益を得たとしても時間を損してしまうでしょう。せいぜい，自国の持産物の在庫を価格の高い時に売る，その程度だと思うのです。

◇人がいなけりゃはじまらない



▲そして……世界統一！この画面はプレイしたキャラクタごとに異なる。あとの3人については自分でプレイして確かめよう。

初めからいる住民だけでは，たいした経済の発展は望めません。春になれば多少は増えますが，それでは敵と同程度しか成長しません。国力が同じでは，攻めても勝つ見込みはなし。それでは，人口を敵国より多く増やすにはどうすべきでしょうか。それには二つの方法が考えられます。一つは傭兵を雇うこと，もう一つは徴兵です。どちらにしても兵士数を一度増やし，それから割当のコマンドで住民配分をやり直します。兵士数は別にして考えると町造りを一番多く，次に食糧作り，特産品作りにすべきでしょう。城造りは余った人のみで充分です。兵士の数をあまり多くしてしまうと，春に給料を払えなくなるので冬に少々兵士を減らして他の仕事に配分し，春に住民配分をやり直して兵士数を元に戻すのも一つの手です。

◈住民を大切に

「住民に分配したって別にいーことなんかないじゃん」と，モラルの事などお構いなしに税率を上げたり徴兵したりしていくと，内乱が起きたり食糧盗難が起きてしまいます。そういう事が起きないまでも徴収額は減少し，いくら経済力が大きくても無意味になります。基本とすべき値は100程度ですが，200くらいまで上げてもいいでしょう。せっかく手に入れた国を内乱で失ってしまうようでは国王(族長)失格ですよ。



▲お疲れ様でした♡

2 戦略

「戦略」というほどでもないのですが，2国以上の国を手に入れたあとについて，また外交面について考えてみましょう。

◈「近きと和し近きと敵する」

普通なら「近きと敵し，遠きと和す」ですが，残念ながら「ジンギスカン」では，接していない国とは不戦同盟を結べません。そこで，接している国のうち一部と不戦同盟を結び，残りと敵対するべきです。不戦同盟は，5年間は絶対有効ですので，思い切った作戦がとれます。

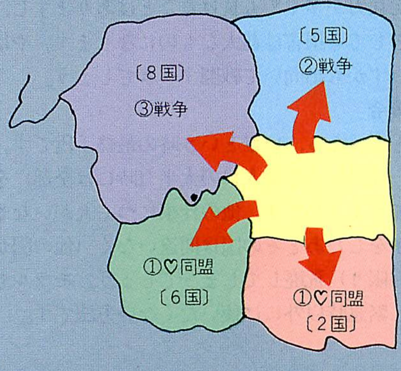
◈接する国が減るよう攻めよ

ただなんとなく攻めるだけでは後々たいへんです。前の項目とも関わってくることですが，攻め込んで征服した後で，以前と比べてなるべく接している敵国の数が同じ，あるいは少なくなるよう攻めるべきでしょう。

◈攻めるなら冬か春

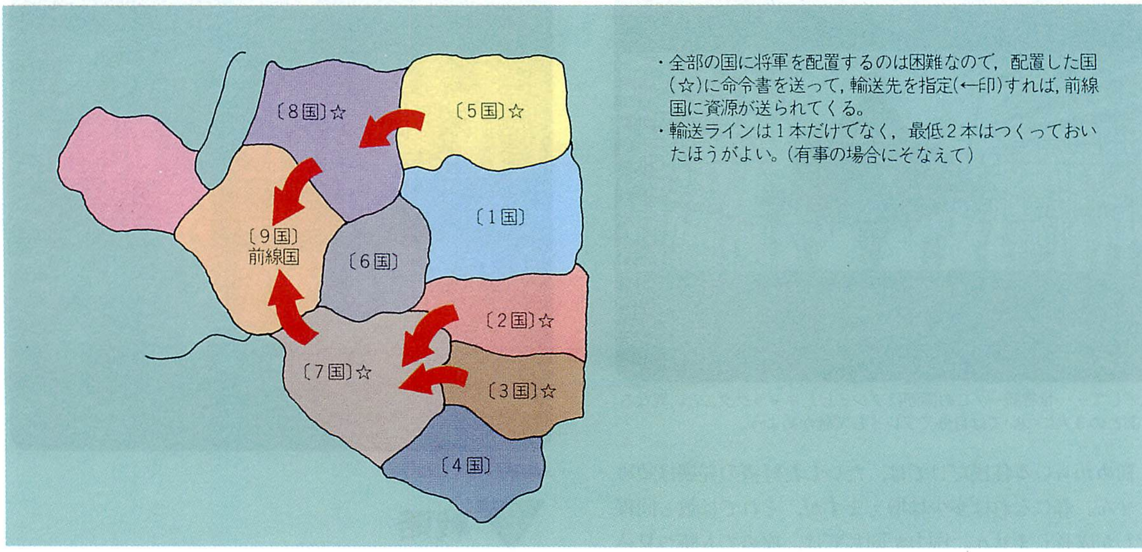
総人口が少ないうちはまだいいのですが，中盤に入り人口が多くなってくると，敵国の兵力も多くなってきます。攻めていっても総力戦となり，ただ損害が大きくなるばかりです。そこで，コンピュータのくせを利用してしまいましょう。

●第4図　同盟の利用 — モンゴル編を例に



・2国，6国と同盟を結ぶことで，戦争をするときに本国に残す兵力を少なくできる。5国と8国さえ取れば安全国を（5国）つくることができる。2国と6国は同盟が切れたのち攻めればよい。
・5年以内に5国と8国を倒せる余裕があるのなら，同盟を結ぶのは2国だけでいいでしょう。

●第5図　輸送ネットワークの例



・全部の国に将軍を配置するのは困難なので，配置した国（☆）に命令書を送って，輸送先を指定(←印)すれば，前線国に資源が送られてくる。
・輸送ラインは1本だけでなく，最低2本はつくっておいたほうがよい。(有事の場合にそなえて)

コンピュータ側の国は，兵力が大きくなってくると冬に住民配分をし，兵力を減らし，春に給料を払ってからまた住民配分を行って兵力を元に戻します。そこで（もちろん直前に情報コマンドで敵国を見ておかなければなりませんが）冬か春に攻め込めば，こちらの損害を減らすことができるのです。

◇オルドは相手を見きわめて

子供はいろいろと必要になるわけで，結局オルドは重要になってきます（これだけのために「ジンギスカン」を買った人もいる……のかな？)。なるべく拒否をしない人を選び，少なくとも1年に4回オルドを行うようにしましょう。おすすめの后は，モンゴル編では初めからいる**ボルテ**，それから**ラッチ姫**（初めはびっくりするでしょ？)，世界編では人間が担当可能な国の后。1ランク下がる（＝成功しにくくなる）と，モンゴル編ではクラン姫，世界編ではフランソワ…くらいでしょうか。あまり対象相手が多くても，文字通り「体がもたない」ですからね。

◇親戚のみを配置

自分の息子を将軍候補にすれば初めから，自分の娘を嫁



がせればその嫁ぎ先は自分と血縁を持つことになり，絶対に自分を裏切ることはなくなります。血縁者以外の者も配置して，歴史上で起こったような反乱が起こるかもしれないというスリルを味わってもいいのですが，ゲームのテクニックとしては，血縁者のみを配置して，その他の属国は直轄地にするのがベストだと思うのです。

◇安全国は生産国

敵と接していない国は，基本的に兵力は少数で構いません（0にしないのは万が一，血縁関係にない将軍候補がその国で反乱を起こした時のため)。住民は特産品作りか食糧作り，町造りに配分し，生産国にしましょう。もちろん城造りは必要いりません。

◇輸送ネットワーク

支配する国が多くなってくると，後ろの方の国で余った生産物を前線の国へ送りたくなりますが，本国に順番がまわってきたときに，移動コマンドでいちいちその生産物を移動させていたのではキリがありません。そこで，将軍を派遣している国に命令書を送り，生産国から前線の国へ一本（できれば複数以上の数の）輸送ネットワークができるようにします。これはなかなかグーな方法ですよ。

◇戦闘はみずから行え

将軍候補に戦闘を任せると，数値だけで戦闘は解決されます。たとえ兵力が多くても負けることはありますし，たとえ勝ったとしても損害は甚大なものになります。やはりプレイヤーみずから出向いて戦闘すべきでしょう。

◇国家総動員令

禁断の技ともいえる，いざという時の最終手段です。その名の通り，住民配分で総人口の大半（時には全部）を兵士にまわしてしまうのです。他の仕事につく人がいなくなるので，戦争をしたあとその国は間違いなく（他の国から移民をしない限り）荒廃してしまうでしょう。モラルも相当下がるし，緊急時以外には使いたくない方法です。

◇1206年？

モンゴル編から世界編へ移行する際，モンゴル編を1206

年以前に，それもどんなに早く終わらせても，世界編は1206年に始まります。モンゴル編が1206年以前に終わりそうなら，1206年まで自分の能力をビシバシ訓練させましょう。

3 戦闘

最後に，ヘックス画面にて行われる戦闘についてです。前作の「蒼き狼と白き牝鹿」と違って柔軟な作戦がとれるので戦い方しだいでは敵より兵力が小さくても勝つことができるのです。

◇兵士配分

これは「2，割当」のコマンドで行います。「信長の野望・全国版」にあったものと似ています。さて，配分方法についてですが，オールマイティでベストなものは存在しません。個人の戦闘の仕方やくせなどで変化してくるものです。一応，オールマイティに近いタイプの例をいくつか挙げておきましょう。

- 本隊（騎）10，騎70，歩20
- 本隊（騎）10，騎70，騎10，歩10
- 本隊（騎）10，騎70，歩10，歩10

見てもらえばわかる通り，私が列挙したタイプは騎馬隊を重要視しています。これは騎馬隊が，機動力に優れている点と，平原での攻撃力が圧倒的である点を買ったものです。特に機動力については，敵の他属性部隊よりも速く行動することができることがポイントです。また歩兵を加えたのは「伏兵」が使えるからです。弓矢はあまり使えないのが実状といえるでしょう。また，万が一本隊が全滅しかけても，第一部隊と合流することで何とかなります。

◇質より量

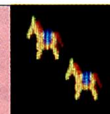
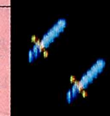
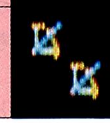
第二次大戦中，ヨーロッパ戦線でソ連軍は，独軍に対して質でかなわないとみるや数で，つまり量で勝負をかけ，見事に大勝しました。

この「ジンギスカン」でも，まさに質より量，多少訓練度や武装度が低くても数さえあれば何とかなることがあるのです。

◇腹が減っては……

何のことはない。兵糧攻めの事です。チャンスはめったにないでしょうが，敵国の情報を見て，兵力に比べて兵糧が非常に少ないときはすぐに戦争をしかけ，敵の部隊とは戦闘をせず，兵糧が切れるのを待つのも一つの手でしょう。逆に，敵に兵糧攻めをされないよう気をつけて下さい。

●第3表　兵科タイプ

騎馬隊		足が他の兵科よりも速い。平地ＨＥＸで最大のパワーを発揮する。ただし森や山ＨＥＸでは弱くなる。もっとも使えるタイプ。
歩兵隊		足はあまり早くない。伏兵という特殊攻撃ができ敵がこれにかかるとかなりのダメージを与えられる。
弓矢隊		間接攻撃ができ，騎馬隊に対して多少有利に戦える。聞こえはいいが，はっきりいってあまり使えない。

◇本隊のみを攻撃せよ

戦争に勝ったあと，残りの敵部隊は味方に加わるのですから，下手に戦闘で敵の兵力を減らしてしまうのはもったいない。なるべく敵の本隊のみを攻撃するようにしましょう。

◇略奪と狩猟

どちらも戦闘中に行えるコマンドです。略奪は占領後かなり占領地のモラルが下がるのでちょっと…ですが，狩猟は積極的にやりましょう。

◇抜け道を一つ……。

城の中に敵の本隊が入り込むと，たとえ自分の兵力の方が上でもかなりの損害を被ってしまいます（これぞ「窮鼠猫をかむ」!）。そこで対応策を二つほど。

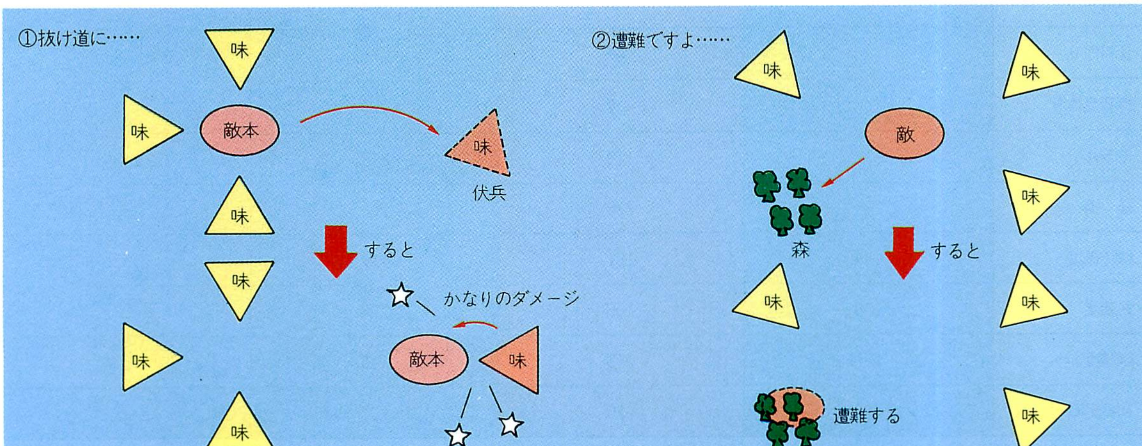
①抜け道に伏兵を

孫策が勇士太史慈を捕えるときに使ったこと（「三國志」より）で有名です。三方を騎馬隊などで取り囲み，一方のみあけておきます。そしてその先に歩兵を配置しておきます。損害に耐えきれなくなって，敵本隊が逃げだした先には伏兵が…という具合いです。

②そうなんですよ遭難ですよ。

①と似ていますが伏兵を使いません。逃げる場所が悪い

●第6図　抜け道を与える戦法



地形のため，勝手に敵部隊（本隊）が消滅するのを待つだけです。

第三部　世界編キャラクタ比較

最後に，ここでは世界編で（レベルは１）人間が担当できる４キャラクタについて，どれがベストであるかを考えてみたいと思います。モンゴル編に関しては，１人プレイしかできないので考慮していません。敵国のデータについては，ゲームごとに展開が変わってくるので，あえて考えないことにしました。

地の利という観点から考えてみれば，イングランドと日本が一番です。それぞれ東方，西方の一方のみに軍を進めて行けばいいのですから。モンゴル帝国は，五つの国に囲まれていますが，すでに北端を取っているので，その五国を取ればあとは楽。やはりビザンツ帝国がワースト１でしょう。

災害の面では何といってもビザンツ帝国がベスト。何せ二大天災である，「暴風雨」と「大寒波」がやって来ないのがおいしい所なのです。あとはどっこいどっこい。

経済的には日本が一番安定していそうですが，その分兵力が少しばかり少ないので心配。さらに，源頼朝は58歳とかなりの高齢なので，後継者との交替の時期が問題でしょう。

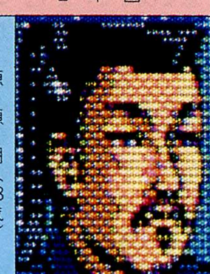
総合してやり易さ度で順位をつけると，一番がイングランド，続いて日本，モンゴル帝国。ビザンツ帝国はこの四つの中で最も難しいでしょう。

エピローグ

これで『ジンギスカン』の説明を終わりますが，今までのことをよく頭にたたき込み，慎重にプレイすれば，必ずやあなたはユーラシア大陸を統一できるでしょう。あのジンギスカンでさえ果たせなかった夢を実現できるのです。

それでは頑張って下さい！

●第４表　４大国の比較（レベル１）

	モンゴル帝国	イングランド	ビザンツ帝国	日本国
	ジンギスカン（50歳） 	リチャード1世（48歳） 	アクレシオス（54歳） 	源頼朝（58歳） 
金	104	117	148	135
食料	332	317	307	323
兵力	117	107	102	97
特産物	毛皮	織物	貴金属	絹
町造り	7	7	6	6
城造り	5	6	6	7
食料作り	48	47	45	44
特産品作り	7	7	7	7
モラル	118	118	118	118
経済	224	226	229	232
城防御度	134	181	177	193
武装度	108	106	128	103
訓練度	125	113	115	133
初期動員可能数	33	26	20	22

※多少ゲームによって上下する事がありますが，大きな差はありません。

ソフトハウス探訪記❶ G.A.M.編



―：まず，貴社の方でというが，阿部さんが『太平洋の嵐』を製作されたいきさつをできればお伺いしたいのですが，

G.A.M.：まず，最初はですね，僕は学生の頃から太平洋戦争を戦略的に見たゲームを作ってみたいと思った事があるんですよ。当時は，コンピュータには足を踏みいれてませんでしたので，コンピュータではなくボードゲームを作ろうと思った訳です。そのころから資料の収集や現地調査は行っていました。それが今から8～9年前ですか。アメリカでビックなボードゲームが作られるとどうもアメリカサイドのデザインになりますからできれば日本サイドで作りたいと思ったのです。

―：確かにアメリカサイドのものは初期の米軍を過大評価しがちのものが……。

G.A.M.：まあ，それは向こうで作ったものですから責める訳にはいきませんね。こちらもこちらサイドで作ればいいということで。

それはともかくそのあといろいろな経過がありましたが，パソコン界でも16bit機が主流になり，パソコンゲームでもいろいろな名作が出るようになりました。戦略級のビックなゲームは，16bit機なら大丈夫だと思いまして。で，PONYさんから『英雄ナポレオン』というゲームを出したのですが，その時も同時進行ということでリサーチを行ったりしていた訳です。それでその後で独自ブランドとして第一弾に，かねてからの太平洋での戦略シミュレーションを出すことに決めたのです。

当時，ユーザーのメモリ空間の読みが甘かったため，384KBで発売しなければまずいと思いまして，あまりにも膨大なテーマをそのメモリに押し込んだ為に，初版の『嵐』は操作性やルールにかなりの難点があったのです。ルールについては入れたくても入れられないのもありましたしね。それで，シナリオなどの準備もできたのちに『DX』と『パワーアップキット』を出した訳です。

今考えてみますと，実際のところ640KBでもまだ足りない。『太平洋の嵐・改』というものを是非出したい。

―：“改”，ですか。

G.A.M.：これは32bit機で出しますので，早くて2年，遅くて4年くらい先と考えていいでしょう。どれくらいメモリが必要かと計算したところ4MBは必要なのですよ。

―：4MBですか？（注：今の『嵐』が640KB。1MB＝



1024KBだから単純計算でも約7倍のメモリを使うということになる）

G.A.M.：32bit機が普及すれば4MBの空間が一般的になる時代が必ず来ます。そうなったら『嵐』に対してどこが良くなるのか。例えば，航空機の離発着については航空機の整備状態というものを。さらに現在一つの根拠地に航空機は255機で各8種類までしか置けません。パイロットにも制限があります。これが……60,000機・パイロットも60,000人まで出来るように。それだけの収容能力というものを設営部隊の兵舎の増築で補うことが出来るようになる。するとよりリアルになる。



加えて艦隊戦も，今は力のぶつかり合いですが，ダメージの受け具合いや艦隊の陣形なども取り入れて結果をバラエティーに富んだものにする。また，陸上部隊も重砲や戦車といったものを入れてもっと細かく再現する。まあ，メモリが増えれば良いことづくめというわけでもないのですが，『太平洋の嵐』を良くすることは出来ると。けれども今の段階では640KBをフルに使っていますから，32bitの時代が来るまでにこちらの方で打てる手としては，より多くのシナリオを楽しんでいただくということで。

―：旧版の方であった“整備性”というパラメータは，入れたくても入れられなかったものですね。

G.A.M.：はい。この整備性は次の『バトル』では出てきます。そしてその代わりに稼動率がなくなります。『太平洋の嵐』では，稼動率と整備性を両方ともかけ合わせて使う予定だったんですが，稼動率と整備性は似たようなパラメータになりますので，メモリの問題などからとりあえず切ることにしたんですけれども。

そのほか『太平洋の嵐』の初期の予定では空挺部隊は入れる予定だったんです。これはグランドキャンペーンでのみ使えて，コマンドとして使用され，3回まで使える。そして空挺部隊を使用した場合には工場か飛行場が無傷で占領できると。

―：あ，それはおいしい。

G.A.M.：パレンバン用に用意したものだったんです。

―：それは日本軍側だけですか。

G.A.M.：はい。連合軍が太平洋戦域で空挺部隊を投入したのは一回だけでして，それも効果は殆どあがっていないんです。島づたいの戦闘では空挺部隊を使うよりは………

―：上陸した方が早いというわけですね。

G.A.M.：あと，ソ連が終戦直前に3か所ほどに空挺作戦を行ったくらいですね。ですから，コマンドとして使える方がおもしろいのですね。

＊　＊　＊　＊　＊

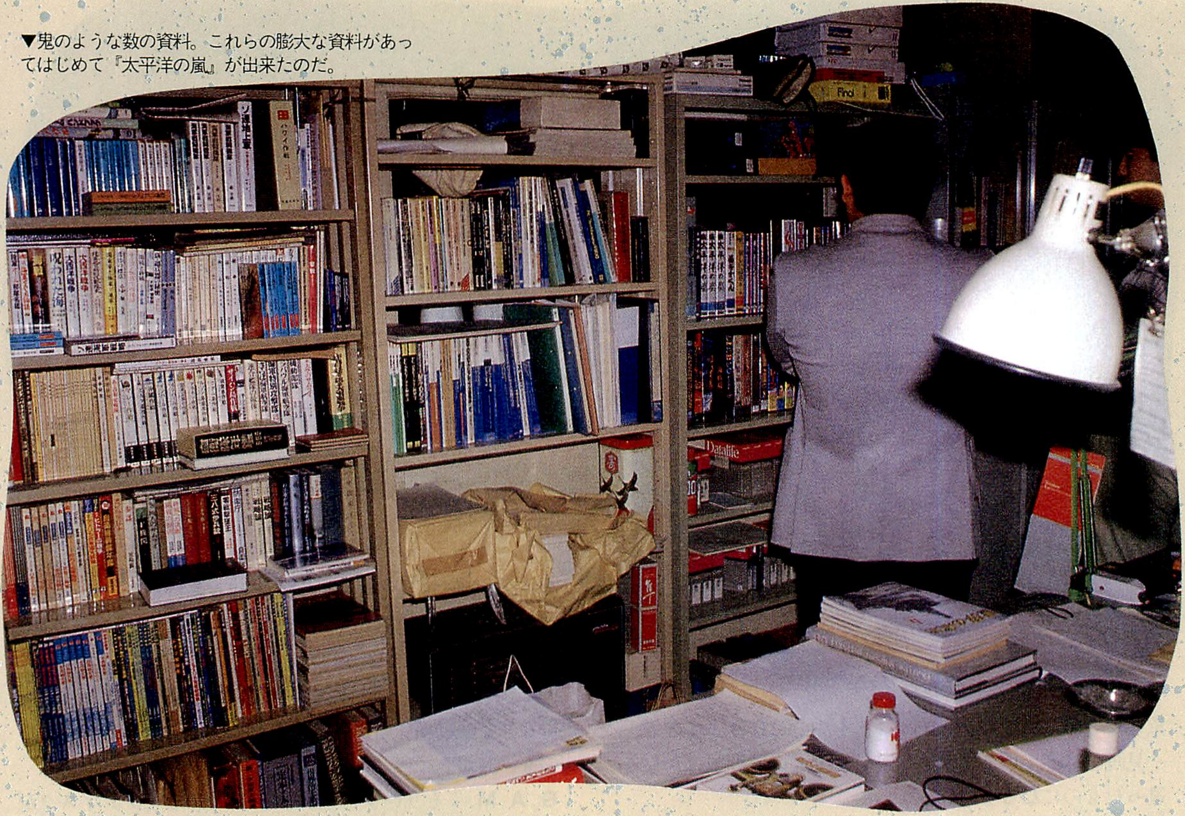
G.A.M.：まあ，毎年12本のペースでシナリオ集を出していく予定です。これらは採算度外視で出していきます。ですからユーザーの方は楽しみに待っていて下さい。

『太平洋の嵐』の場合，どういった航空機を登場させる

▶「これくらいの物を作りたいんですよ」サングラスをトレードマークにしている阿部さん。



▼鬼のような数の資料。これらの膨大な資料があってはじめて『太平洋の嵐』が出来たのだ。



のか，艦船をどこまで切るのかなどで大勢の方々のご尽力によるところが大きかったので，一人で出来たものではないということですね。

―：ゲームが細かくなればなるほどリサーチは大変でしょうから。

G.A.M.：ええ。まあ，いろんなデータ的なものは今までの蓄積と，大勢の方々から協力いただきました。特に当時の航空隊指揮官の源田先生（注：先生は旧版の『太平洋の嵐』でタイトルも書いている）などにお会いしたことで。

ところで1艦隊には空母は6隻までしかいられませんが，これにはきちんとした理由があるのですよ。

―：指揮系統の問題ですか。

G.A.M.：はい，実際には戦闘中は常に無線封鎖されておりまして，それで空母の場合同時に航空隊を発進させるためには手旗信号などで連絡を行いましたから，旗が見える位置にいなければならないのです。これは米軍の使用例を見ても明らかです。

―：話は変わりますが，旧版から『DX』への変更点で，米軍の思考ルーチンの強化については驚きました。東京に直接上陸の為の大艦隊が来たときにはもう………。

G.A.M.：はい，必ずメジュロに来るというように昔のは出来ていました。これは是非強化せねばと思っていた点で。

『DX』を発売した後で痛感したのは，もっとより初心者向けのシナリオがあった方が良かったのではということですね。ですから『DX』をやって難しいと思った人ほど『バンディッツ』をプレイして欲しいと思っています。

―：確かに『バンディッツ』には初心者向けのシナリオが何本か入っていますね。

G.A.M.：はい，2本入っています。また勝つことも簡単に出来ますし，ルール的にも資源の事を考えずにプレイ可能です。

やはり人間のやることは，最初から百点という訳には参りません。それで，やはりご迷惑をおかけすることもあると思います。ですが，迷惑をかけてしまうことのみを考えてしまっては何も作ることは出来ない。ですから『太平洋の嵐』の歩みはまだ止まっていないわけです。

―：（筆者，感銘をうけながら）歩き続けている，と。

G.A.M.：はい。次のシナリオ集で，今度は仮想戦を中心にしたいですね。

＊　＊　＊　＊　＊

G.A.M.：また，『改』の他にこちらとしては“第二次欧州大戦”や“現代戦”，“日露戦争”ものを………これらは戦略級四部作で出すつもりでおりますし，その中で新しいシステムは次のゲームへと活かしていきたいと思いますので。とりあえず『バトル』では，戦車などの陸上兵器が数多く登場します。そしてそれプラス『嵐』の物資の部分を取り入れた形でヨーロッパ戦が出て，ここでは将軍の性格などを………。

―：出すんですか!?

G.A.M.：つもりです。そして人物のにおいがもっと強くなったものが“日露戦争”もの……ですね。いずれにしてもまだ出来上がっていませんから“絵にかいた餅”といえないこともありません。

同じ戦略級にしましても，その時代やその世界を支えた要点というか柱はかなり違いますし，例えば現代戦と太平洋戦争でも大きく違います。ですから，その時代にとって



◀「『バトル』ではＢＧＭもばっちりですよ」
と曲のいくつかを聞かせてくれました。

重要なものは何なのかということを中心に作りますので，一見画面は似ていますがプレイした上での雰囲気はかなり違ったものになると思います。

＊　＊　＊　＊　＊

―：それでは一つ個人的に一番好きな兵器というかユニットを………

G.A.M.：一番好きな………ですか？

―：航空機でも艦艇でもなんでもいいですから。

G.A.M.：そうですね。さすがにひいきのひきたおしで「だからこんなデータにした」と思われるかも知れないけれど，「１式陸攻」と「零戦21型」です。僕は井上成美大将（筆者注：宮城県出身の海軍将校。三国同盟に反対した。米内海軍大臣を補佐し，秘かに終戦工作を進める）の説にかなり共感する部分がありまして。ですから確かにこの二つをたくさん作れば後は何もいりませんが………。ですが，日本はB29のおかげで戦争に負けたといわれています。本当は潜水艦で負けたんですけれども。でもB29の戦略爆撃は大きな要素でした。B29の航続距離は6600km，それに対して１式陸攻は6000kmでほぼ匹敵します。で，日本………いや世界の技術レベルで見ても，双発爆撃機で４発爆撃機に負けないほどの航続距離は，たとえ火を吹きやすいといっても，戦争の初期で日本があれだけの戦果をあげたのは………。

―：１式陸攻と零戦のおかげだと。

G.A.M.：というふうに考えます。

―：楽しみ方の一つとして，実際には活躍できなかった空母などで機動部隊を作って，それに烈風と流星改を載せるのも一興かと。

G.A.M.：そういうユーザーの方から，セーブディスクが送られてきまして………，550ターンにとんでもない日本艦隊がハワイに駐留しているとか，全ての搭載機が流星改になっているんですよね。他に，何度もリセットしたんでしょうが，74ターンで………グランドキャンペーンが日本軍勝利で終わっているんですよ。

―：と………1942年の６月くらい，ですか？すっごーい。一応，原稿のリプレイの方ですと1942年の８月に終えたんですが。

＊　＊　＊　＊　＊

―：最後に………貴社の社名の「G.A.M.」とは何の略ですか？

G.A.M.：“Game And Machine”です。

―：あと，ゲームに出て来る「富嶽」ですが，あれは最終ターン近くにならないと生産できないし，そのころには生産してももう………。

G.A.M.：あれはもう，実際に作るというよりも兵器表示で見て楽しんでいただくというものですね。

―：名古屋からミッドウェーまで一気に往復できるんですけれどね～。結局，お遊びなんですね。

G.A.M.：そうです。やはり基本は「１式陸攻」と「零戦」です。

―，G.A.M.：(笑)

―：本日はどうもありがとうございました。



ソフトハウス訪問記❷

システムソフト編



▲通称「大戦略ビル」（と呼ぶか定かでない）ことシステムソフトビル。

スーパー大戦略

―：それではまず，『スーパー大戦略』についてお願いします。

システムソフト(以下Ｓ.Ｓ.)：うちの作品の場合は，「大戦略」という基本のものから始まって，いろいろなバリエーションがあるんですけれども，基本的には現在三つ―『スーパー大戦略』『大戦略Ⅱ』『大戦略Ⅲ』―があるわけです。そして，ゲームの基本的な部分は同じなのですが，それぞれ発展している訳です。今回は，スピードの高速化と思考ルーチン・グラフィックの強化，ユニットの数などに力を入れた訳です。社内でも，全ての人が『Ⅲ』がいいと思っている訳ではなく，『スーパー大戦略』がいいと言う人もいる訳で，それこそ人それぞれですから………。

―：『スーパー大戦略』は，『大戦略Ⅱ』などと比べてかなり急いで発表・発売された訳ですが。

Ｓ.Ｓ.：そうですね。『スーパー大戦略』は，どちらかというと強化版みたいなタイプですから。それに時期的なこともあって………

―：88版を見て特に思うのですが，『現代大戦略』のシリーズと比べてみて，ユニットの数がかなり増えていますね。

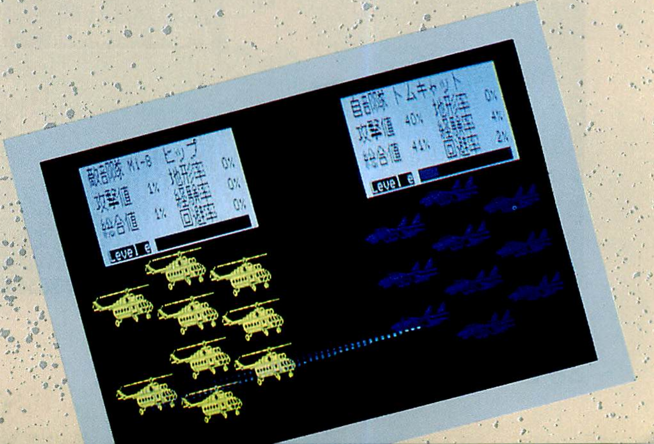
Ｓ.Ｓ.：はい，そして98版はさらにいくつか追加されていますね。また，これの場合には間接攻撃や艦艇はないので，過去のものを振り返ってみて，やり直してみたいという点では他のものと比べると（製作は）かなり楽でした。

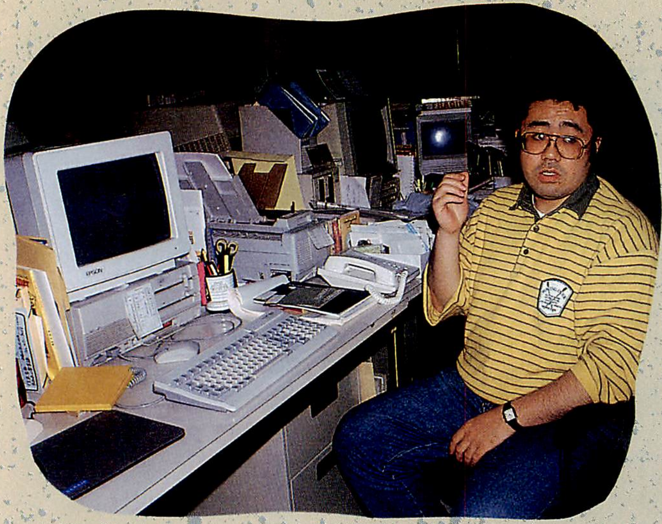
―：今までの『大戦略』を知っている人ならすぐに『スーパー大戦略』はプレイできますね。

Ｓ.Ｓ.：そうです。初めて『大戦略』シリーズをする人にいきなり『Ⅲ』というのは少し困難ですね。入門用では無いのですけれども“パワーアップ版現代大戦略”を，ということで『スーパー大戦略』や『大戦略Ⅱ・ＳＰ』を作った訳です。あと，ユニットもどんどん増えていますね。最近一番問題になったのが“Ｆ−19ステルス機”です。あれは，発売時期になって「Ｆ−117」というのが公表されましてね………まあ，その時点その時点で，最もその国において重要かつ大量に使用されている兵器に限定していうことで。

―：思考ルーチンに関しても『スーパー大戦略』は最強なのでは？

Ｓ.Ｓ.：そうですね。でも路線として『大戦略Ⅱ』や『大戦略Ⅲ』等と，ルーチン的なものを比べるのは少し難しいのですよ。(ゲームシステムが)複雑になればなるほど，条





▲98上で動かしながら説明してくれた鶴田さん。感謝！

件面についても見なければならないことが多くなりますから。特に『大戦略II』で問題になったのが艦船のルーチンです。例えば，上陸ポイントに関して最適な場所を探すのに苦労しまして………，この事については間接攻撃や艦船の無い『スーパー大戦略』でもう一度突き詰めてみましたので，多分強いはずです。

ー：８ビット版と16ビット版の思考ルーチンは同じなのですか？

Ｓ.Ｓ.：基本的には同じです。

ー：プレイした感じでは，16ビット版の方が強い気もするのですが。

Ｓ.Ｓ.：スピード的な部分とメモリ的な部分で，16ビット機種の機能をフルに使って強化した部分はありますよ。

ー：特に補給車の使い方が………

Ｓ.Ｓ.：そうですね。あれは，これでもまだ完全ではないですから。逆に言うと，これから先も“補給”という観念に関して思考的にも考えていかねばなりませんね。

＊　＊　＊　＊　＊

ー：『現代大戦略』の中で，ヘリコプターに有効だった空対空ミサイルがありますが，それが『スーパー大戦略』になって通用しなくなりましたよね。これのおかげで，ヘリコプターの価値が上がったと思ったのですが，98版になってまた空対空ミサイルが通用するようになってしまったのですが………。

Ｓ.Ｓ.：それが……，ヘリコプターに対するミサイルの概念というものは，結構難しいものがあるんですよね。どうしても，今回そちら（＝『大戦略III』）の方で，処理できる方法が無いかと言うことで………

ー：「高度差」，ですか

Ｓ.Ｓ.：はい、個別のミサイルの種類分けが，『スーパー大戦略』のシステムではなかなか出来なかったものですから。88版では，幾分バランスが悪くなったという感じがしたもので，98版では元に戻った訳で。まあ，現実的なことを考えますと，空対空ミサイルをヘリコプターに命中させるのは難しいのではないかと思うのですが。

ー：しかし，制空権を確保しないとヘリコプターは活躍できないのですから，間接的に考えれば………。

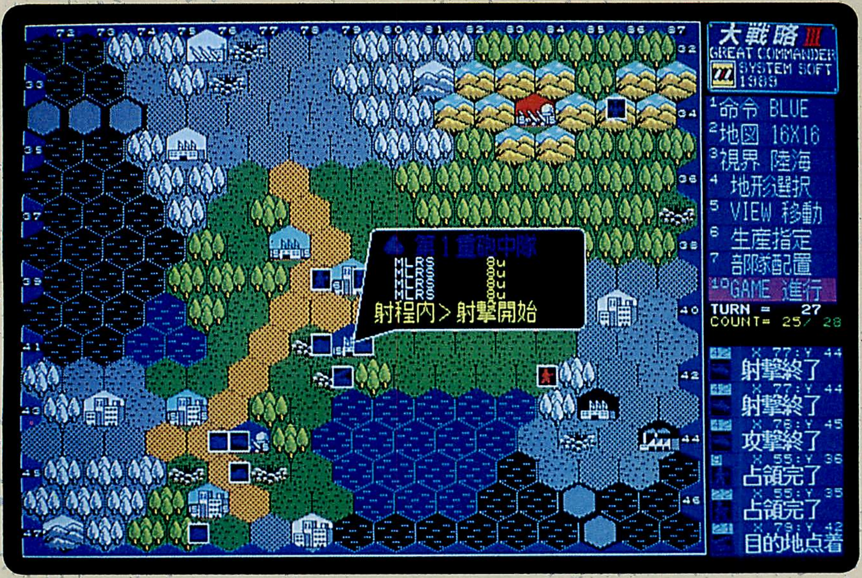
Ｓ.Ｓ.：そうですね。その辺は今後まだ発展していくわけで，『大戦略III』を作ったら『スーパー大戦略』が無くなる訳ではないのですね。『スーパー大戦略』は『スーパー大戦略』で，まだまだ強化できる部分があるわけですから。ですから，基本的な路線として『スーパー大戦略』『大戦略II』『大戦略III』というのを打ち出したと。そうしてヘリコプターや補給に関しては今後の課題だと。

ー：あと，ＦＭＴＯＷＮＳやＪ－3100にも移植されるそうですが。

Ｓ.Ｓ.：基本的な変化はないです。Ｊ－3100は，色について（白黒なので）多少の変更はあるでしょうけれども。

ー：それではメインの変更はないと。

Ｓ.Ｓ.：まあ，そういう意味で他機種への移植を考えると，ＤＯＳで作ってある『スーパー大戦略98』が移植し易い訳で。



▲大戦略IIIグレートコマンダー

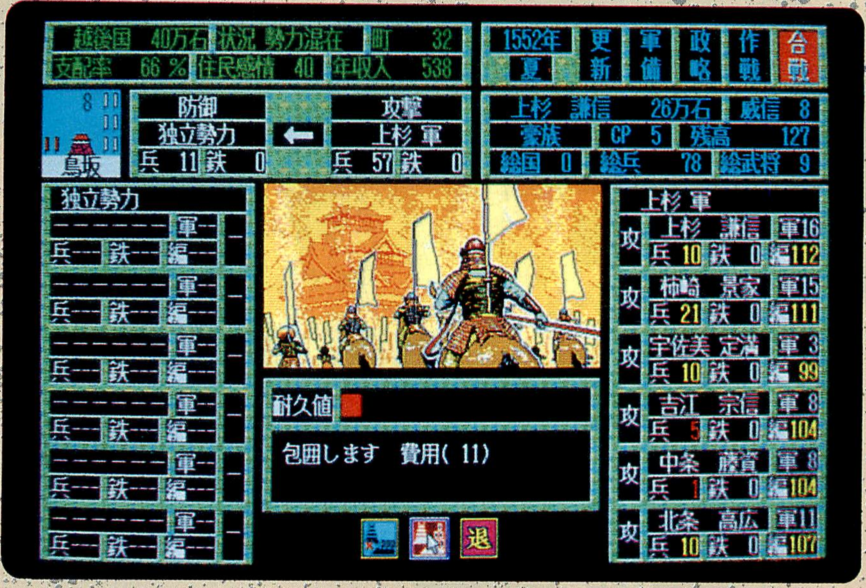
＊　＊　＊

ー：最後に，88版では表の上というのかマニュアル上では，ユニットは121種類ですが，いわゆる裏コマンドを使うと「The near future」とかいう陣営が出てきて，大変“おちゃめ”なユニットが使えますが，あれは意図して………なのですか？

Ｓ.Ｓ.：その辺は，開発の方の遊びというか性格というか………。

ー：実は，エアー○○○とかいうヘリコプターや，ナイト××とかいう車が出てきますが。

S.S.：まあ，そういうものはデータ上かなり架空のものになりますので，プレイバランスは崩れてしまうかも知れません。ですから遊び，だと。企画の部分ではありませんでしたから。
ー：そのユニットの中で"Colonel"だけが元ネタが分からなかったのですが。
S.S.：あれはですね，昔の作品の人間ですよ。「バイオニックジェミー」の前作の……
ー，S.S.："600万ドルの男"！
ー：なんだ，あれですか。そうだったのか。だからコストが「600」なんですね。



▲天下統一

S.S.：そう，古い人間だとピンとくると。
ー：そうですか。あの"オースチン大佐"だったんですか……。

大戦略III

ー：それでは次に『大戦略III』についてお伺いしたいのですが……。
S.S.：ゲームの進行を同時に行うということは，索敵を入れるにはどうしても必要だったんですよ。ユーザーからの要望も多かったですし。
ー：同時進行システムに関しては『ロードオブウォーズ』でそれに近いものを……。
S.S.：そうですね。
ー：索敵に関しては，ルールのオプションで『マスターオブモンスターズ』で，ということですか。
S.S.：はい。確かにそうですが，まだ戦略的意味からでの索敵とか，同時進行ではないんですね。敵の情報が，どういうふうになるかという展開を長い目でみて考えると，これくらいのシステムじゃないと"戦略"という言葉を捉えることは……。
　ゲームの方に関しては，各兵器の差別をつけるために，4段階の高度を設けて戦闘的に局地的な戦略を重視するためにマップは大きくなりました。戦闘は局地局地で起こりますので，より戦略的に行動しないと駄目ですね。
ー：ユニットの中に"ジープ隊"というのがありますが，あれは何に使うのでしょう。
S.S.：多分……地上の偵察に使うのでしょう。
ー：今回は，リサーチに関しても色々大変だったと思いますが。



S.S.：FSXとか90式戦車とか，近代戦ものに関しては変化が激しいですから。とにかく今回は内部データも細かいので。
ー：兵器の名前もきちんと"ハープーン"とかいうように。
S.S.：それらもデータ的に区別していますので。今までみたいに「各兵器に機銃の性能がこれだけ」という具合いのデータの入れ方ではなくて，『III』では「この兵器にはこういうミサイルがあり，そのミサイルはこういう性能がある」というふうに，個別にデータを持たせているんですよ。
　逆にデータを細かくすると，命令系が複雑になるんですけれどね。
ー：海では，前作と差別化したことに"海中"という観念が入りましたが，『II』ですら大変だったそうですから，それに潜水艦が入ったとなると……
S.S.：どちらかというと，動きに関しては潜水艦は大変ではありませんでしたね。
ー：それでは空母は。
S.S.：はい，空母に関しては搭載機の考え方というのもありまして。
ー：同一ヘックス内での部隊の混在についての処理は大変でしょう。
S.S.：はい。しかし，違う層が同時に動くのではないので。まあ，トータル的なゲーム時間はかなり長くなるでしょうが，逆にコンピュータ側の思考時間というか，待ち時間が無いんですよ。プレイしている時間はつねに状況が動いているのですから。





▲宮迫さんは『大戦略』の歴史を語ってくれたのでした。

―：やり始めたら止まらないと。
S.S.：下手に放っておくと，気が付いていたら終わっていたと。

天下統一

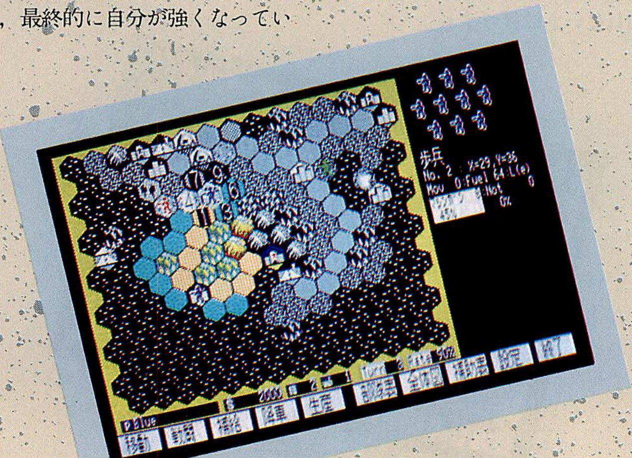
―：それでは今度は，システムソフト初の戦国シミュレーションゲームである『天下統一』についてお伺いします。まず，メインの画面を見てみたのですが，ちゃんと九州や東北地方が入っていますね。
S.S.：一応，全国ということで入れてあります。もっとも選べる大名は限定されますが。当時の状況をみましても，大名全員が天下を統一できる可能性があったという訳ではないのですから。
―：時代としてはスタートが………
S.S.：1550年頃です。
―：シナリオはその一つだけですか。
S.S.：はい，そうです。
―：1550年といいますと，織田信長はまだ尾張国内を統一していないということに。
S.S.：全体的にみてまだ（国内を）統一していないところが多いですね。

*　　*　　*　　*　　*

S.S.：内部データ的に，コンピュータに各大名の基本的な考え方を持たせようとしています。
―：ということは，各大名によって行動パターンが違ってくるということですか。
S.S.：はい，さらに今川・武田・北条の三国同盟なども再現していますし，史実で歴史上重要なことはゲーム上でも起こり得ます。ですから，最終的に自分が強くなっている頃には必ず，他に強い勢力というものが出てきているんですよね。

*　　*　　*

S.S.：ゲームの進行は城レベルで進んでいきます。これはゲームデザイナーの黒田さんの………
―：『戦国大名』ですか？
S.S.：はい。ですから武将の重要さというのが強調されてくるのですよ。
―：武将は合計でどれくらいいるのでしょうか。
S.S.：300人以上は。それと，プレイヤーがゲームをしていくと，史実的なこととかけ離れたことも起こり得るわけですから，武将が死んだときに状況的に子供がいるようなら，架空の子供が発生することもあります。もちろん実際にいればその子供が跡を継ぎますが。
　とにかく，戦闘によって国を広げていくのがメインになりますので，戦略的な部分は黒田さんの考え方を再現したつもりです。
―：そうですか。本日はどうもありがとうございました。



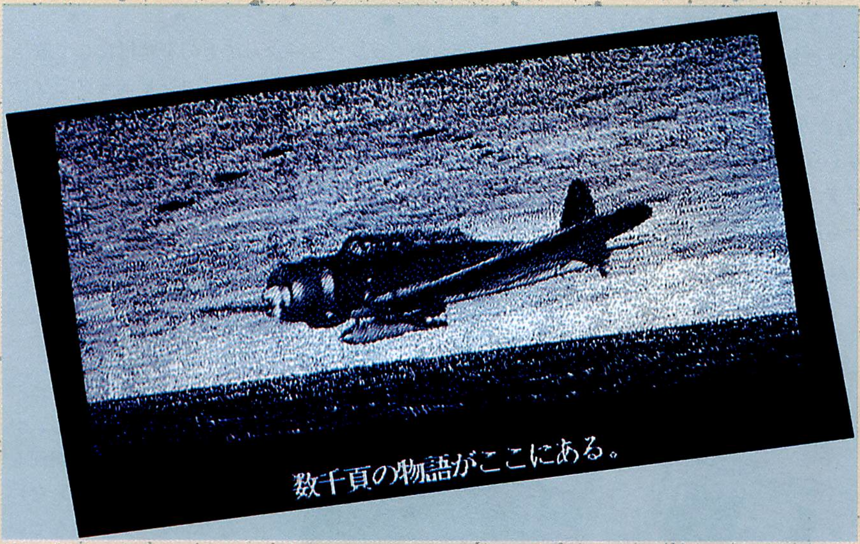
ソフトハウス探訪記③

アートディンク編



ー：早速ですが，『大海令』の開発に至るまでのいきさつをお聞かせ下さればありがたいのですが。

アートディスク(以下A.D.)：まあ，実のところあまり変わりばえのしないゲームなのかも知れませんけれどもね。ユーザーの方々のお葉書のご意見なのですけれども，『A列車で行こう』ってのは，こちらの感じとしてはずいぶん違うと思うのに，“よく似ている”とか“本質的には同じ“じゃないかっていうような意見がありまして。過去のゲームもみんな殆ど引き継いでいたんですけれども，基本的につくっているものが全部……では無いんですけれども，仮想のマップの世界で，それも全部の場所で全部同じ事が行われていて，そのうちの一部だけ切り出して……という か，その部分だけを見れるような形になっているというんですよ。基本的に中で動いているものは，それぞれの持っている個性というか，決められたいくつかの約束事だけで，全部単独に勝手に動いているということです。うちで創ったゲームはみんなそんな感じで，「どういう決め事で動いていくのか，その決められた要素をパラパラと散らしたら，全体としてはどのように動き，どんな世界が出来るんだろうな」というような感じですね。戦争ものとか鉄道ものとかにはあまり関係なく，基本的には同じなのでユーザーさんの中には，その辺を気付いた方もいらっしゃるらしいのです。



創る側の方は，最初に思いついたあとは機械的に話が進んでいったのであって，だから………それぞれの弾を撃つとか物を運ぶとかいうのはそれほど重要ではなくて，全体的に………。

ー：確かに。例えば『アークティック』ですと，プレイヤーはボール自身ではなくてボールの行き先をポイントで決めて動かしますね。

A.D.：今まで創った物はそういう形のが多くて………。今後も全てそういう路線を続けていくって訳ではないんですけど。最初，コンピュータゲームというものを良く知らない頃からゲームを創っていて，今もあまり知らないんですけどね(笑)。一般的に言われているシミュレーションというのは，そういうものだと私は思っているんですけども。で，コンピュータ業界の中でだけ，シミュレーションという言葉が変な意味を持っているような気がします。シミュレーションというのは，いわゆるある種の………，ある事柄の中でどういう展開をしていくのか，どんな状況になるのか，そういう意味で割とコンピュータ業界ですと，シミュレーションというのはボードゲームをシミュレートすることをシミュレーションと言うようですが，そういうのは変な感じがしますよ，悪いことじゃないですけど。ボードゲームをコンピュータでシミュレートするのは，ただそれだけであって，どちらかというとシミュレーションというのは，私としてはイメージが物理実験の方に思いがいってしまうんですよ。最初『A列車で行こう』を出したときに，ある雑誌ではジャンルが分からないらしく「シミュレーションゲームらしいので………」とこちらが言っても「その他」の所に入れられたことも。



▲「そうですね…」言葉を選んで話す慎重派の河西さん。

ー：まあそのころは，シミュレーションゲームが一つのジャンルとして確立してなかったということもありますから。

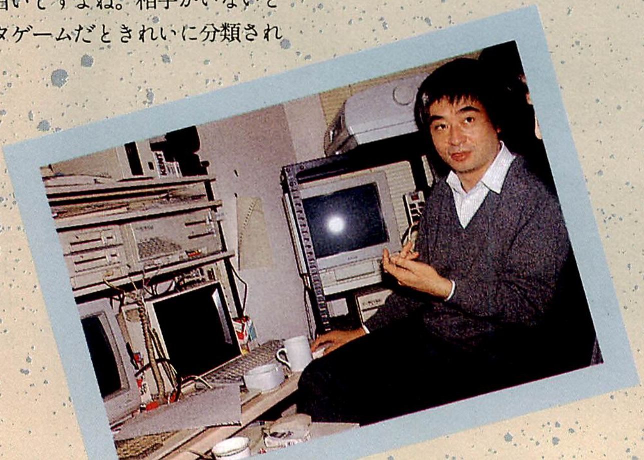
A.D.：遊びの世界でジャンル分けをされてるっていうのは，コンピュータゲームくらいじゃないかと。例えばRPGなら，他の世界ではこの言葉はあまり聞かないんですよ。

ー：まあ，テーブルトークの世界くらいですか。

A.D.：それの方が絶対面白いですよね。相手がいないと出来ませんが。コンピュータゲームだときれいに分類されるのですが，どうして分類する必要があるのか分からないんですよね。遊びなんてのはもう………何かいろいろな種類があって………例えば『リトルコンピュータピープル』とかただ見てるだけの，あいう類のものも結構面白いという気もします。ライフゲームの類を面白いという人もいるだろうし。他にはフライトシミュレータなんかもそうですね。と，いうのはゲームと言うかどうかはともかく，シミュレーションとしては優れていると思うし，シミュレーションという名前には大変合っていると思うのですよ。あれなどは，実用化されているのがいくつかあるので，割とゲームかどうかという区別がつかないところがあるんじゃないかと。教育ソフトなんてのも，いくつかは割とゲームっぽい要素も持っているものがあるので。そういう物が混ざってもいいんじゃないのでしょうか。それはゲームだゲームじゃないってことは言わなくてもいいんじゃないかと………いう気はするんですけどもね。

＊　＊　＊　＊　＊

A.D.：せっかくコンピュータってものを題材にして遊びの道具として使うのだから，出来ればコンピュータでなければ出来ないような類のものを供給していきたいような気がしますね。『大海令』もそんな感じです。あれはゲームとしてスタートしたというよりも，太平洋戦争をできるだけシミュレートしてみようという所から始まって，それにユーザーがどう関わってくるか………そんな感じですね。うちのはリアルタイムが多いし，ユーザーが何もしなかったら何もしないなりにゲームが進んでい





っちゃう。そういう部分があるし，ユーザー指導型じゃないような気もしますね。つまりユーザー指導型のゲームでは，ゲームはユーザーが何かをしないと，もうコンピュータは何もしないわけですよ。そうではなくて，よくリアルタイムとか言われていますが，コンピュータ自身が主導権を握っていてゲームが進んでいくと………，コンピュータ自身が遊んでいるんですよね。それにユーザーが関わってくる。そんな感じのところが，例えば『アークティック』も，結局自分が何もしなければそれなりに動いてそれなりの事をやってくれる。そしてポイントを切り替える自分が関わることによって影響を与え，状況が変わって来るんですよ。『A列車で行こう』も，何もしないと1年たってゲームオーバーになるんですね。それでもちゃんと一つのゲームが成立するんですよ。そういう流れがうちのゲームの中にあって………，今度の『ダブルイーグル』でも全てコンピュータ任せにして，ユーザーはただ見ているだけだというのが出来るんですよ。

−：そういうゲームはコンピュータでしか出来ませんね。

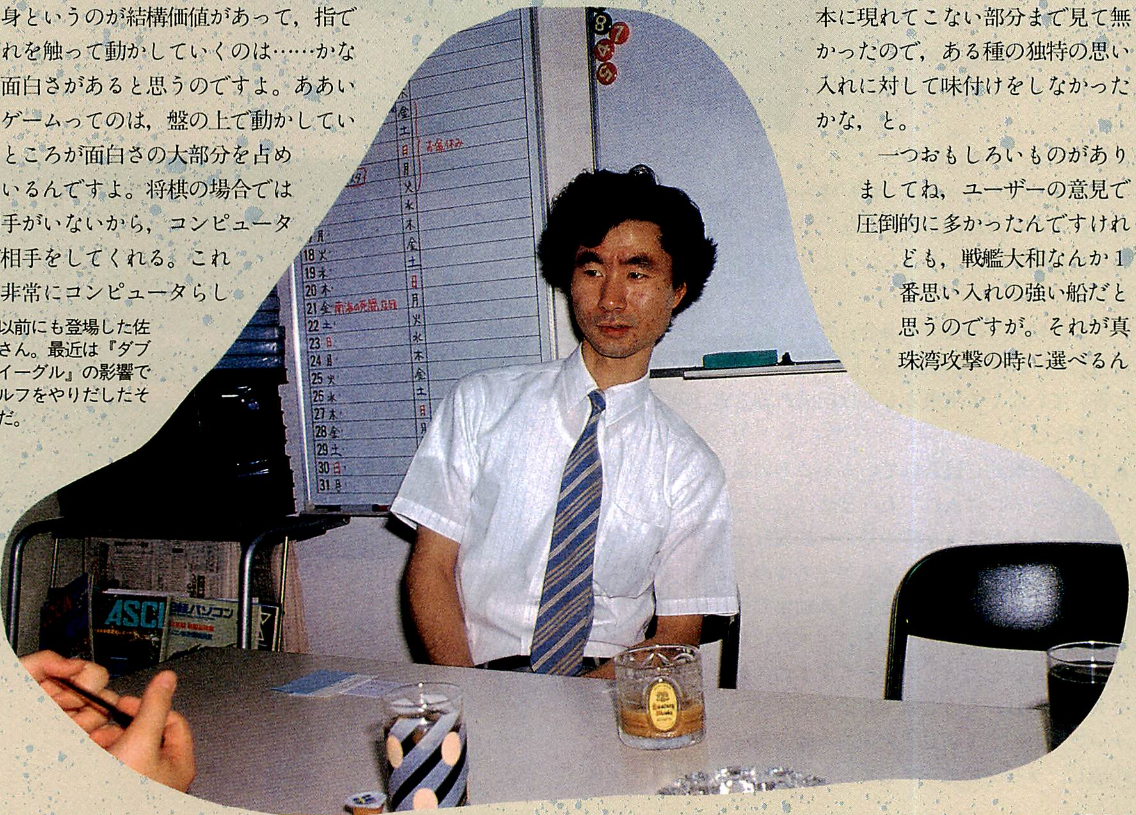
A.D.：むしろそっちの方がうちでは主流で。だからやりたいんですよ。コンピュータだから出来るというものがあって，そういうものをやりたいと。例えば将棋とか囲碁とか駒を使うゲームというものは，不思議なことに駒の存在自身というのが結構価値があって，指でそれを触って動かしていくのは……かなり面白さがあると思うのですよ。あああいうゲームってのは，盤の上で動かしていくところが面白さの大部分を占めているんですよ。将棋の場合では相手がいないから，コンピュータが相手をしてくれる。これは非常にコンピュータらしいシミュレーションだと。お互いに打てるんだとしたら，それも相手がいるんだったら………コンピュータ上で将棋をやろうなんて実に馬鹿げた話です。それには，駒を動かす面白さなんて全然無いし。相手がいないから，好きな時間に出来るからということで，コンピュータが相手をしてくれるってことに関して言えば，コンピュータは結構便利なものですけれども。あの手の遊びというのは，ひょっとすると相手を必要とするような制約があってもいいような気もしますね。

＊　＊　＊　＊　＊

−：『大海令』の開発中に苦労した点は………

A.D.：そうですねえ，多分………一番苦労した，とかいうんじゃないんですけど，ひょっとしたら努力が足りなかったというものだったら。割とこういうようなものだったら，よく思い込みと言うか………アイテムというか，船の赤城だとか蒼龍だとか。飛行機では「私はこの飛行機に乗った事があるんだ」なんてユーザーの方もいますし，そういう思い入れなんかが結構あって………思い出ですね。そういうようなものに対して，思い入れの出来るものを与えられなかった部分が多少あるんじゃないかと。それは多分勉強不足じゃないかと思うんですよね，こちら側の。要するに，この時代の事をとことん研究した訳でもないし。ゲームできる範囲で，本をかなり読んだ事は読んだのですけれども，本に現れてこない部分まで見て無かったので，ある種の独特の思い入れに対して味付けをしなかったかな，と。

一つおもしろいものがありましてね，ユーザーの意見で圧倒的に多かったんですけれども，戦艦大和なんか1番思い入れの強い船だと思うのですが。それが真珠湾攻撃の時に選べるん



▶以前にも登場した佐古さん。最近は『ダブルイーグル』の影響でゴルフをやりだしたそうだ。

ですよね（筆者注：真珠湾攻撃は1941年12月8日，大和完成は同12月16日）。別に選ばなくてもいいんですけど，もしこの時期に大和がいたら………もし完成されていたらいったいどうなったろう，てなことも仮想の物ですから，出来るようにしといたんですけれども，それは結構不評で。「大和がここに登場するのはおかしい」「選べるのはおかしい」って言われるんです。別に選ばなければいいんですけれどもね（笑）。

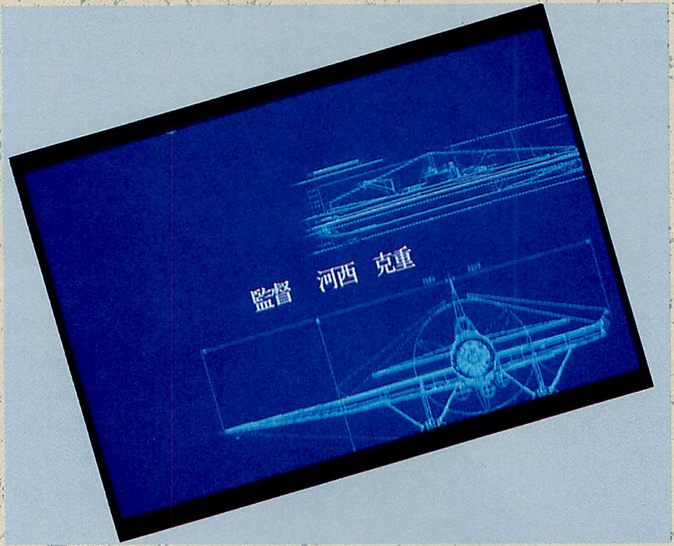
割とその辺は，自由度を上げておいたんですけれども；………その部分に関して特に支障はないはずなんですけれども，批評………てのはありますね。やっぱり思い入れなんでしょうね。

ー：でも，思い入れがあればこそあのアイテムを使ってみたいというのも，一つの考え方だと思うのですけど。結局，選択肢を一つ増やしただけであって，本当に思い入れがあって，もし「実際にはこのアイテムはこの時期に出て来る訳はないんだ」と考えている人がいたら，そのアイテムを使わなければ良いわけで。

A.D.：確かにそうなんですよ。選ばなければいいんですよ。ですけど……「おかしい」っていってくるんですよね。

＊　＊　＊

ー：『A列車で行こう』のストップ（CTRL＋S）のような隠しコマンドのようなものは………



A.D.：あ，あれは隠しコマンドというほどの物では。

ー：開発中のデバック用の物が残っていたと。

A.D.：んーあれはそうでもなくて………出版社の方が画面写真を撮り易いようにということで(笑)。その程度の配慮じゃないかと。

ー：この類のものは『大海令』では。

A.D.：そういうものはないと思います。ただ，マニュアルに書いていなくて出来るものは結構あると思うのですけど。

ー：例えば？

A.D.：一般的に言われているところの隠しコマンドは，うちのゲームには入れてありません。ただ，ユーザーが万が一こんなことを考えた時のために必要なんじゃないかな，と思いついた物を入れてあるケースはあります。例えば，ストップするとか………あと『A列車で行こう』のテープ版なんかは，マップデータをディスクにおとすユーティリティなんかを付けといたんですよね。気付いた方は1人2人くらいはいらっしゃったようですが。もしユーザーがテープで遊んでて新しくディスク版を買ったとします。その際に，テープにセーブしていたデータをそのままディスク版に引き継いで使いたい場合にもちゃんと使えます。そういう方が，いらっしゃるんじゃないかと思って入れといたんですけれどもね。

ー：なるほど。

A.D.：そういうことはマニュアルには全然書かれていないんですけれども。もし問い合わせがあったら「こういうふうにして下さい」って言うつもりで入れといたんです。そういうことはあります。

ー：プレイ中に気付いたんですけれども，Xディスクの「本土防衛作戦」で，多分これはまだ誰も気付いていないと思うのですけど，おちゃめというか………別に隠しコマンドというわけではないのですけど，「あっ，これは………」ていうのがあったんですよ。あのマップの左上の端に行ってみると「A列車」がちゃっかりいるんですよね。

A.D.：そんな所まで行く人なんて，いるとは思わなかったですね（笑）。

ー：あのマップでは殆ど右半分しか使わないもので。あの辺にも何かあるんじゃないかと，暇つぶしに飛行機を飛ばしてみたんですよ。そしたらどこかでみたような物が見えてきまして………。

A.D.特に深い意味はないんですけどね(笑)。

ー：でもあれを見つけると笑っちゃいますね。

A.D.：そうですね。

ー：本日はどうもありがとうございました。



ソフトハウス訪問記④ 光栄編



▲笑顔が似合う松井さん。

－：『蒼き狼と白き雌鹿・ジンギスカン』は，『信長の野望』に比べリメイクされるのがかなり遅かったのですが，これはやはり時間をおいて熟成させるという具合いに，リメイクに力を入れたんだなと思うのですが。

光栄：まあ，そういう事ですね。やはりリメイクするにあたっては，内容を濃くしていこうということを念頭におきまして開発していったものですから，そのために時間がかなりかかったというのはあります。

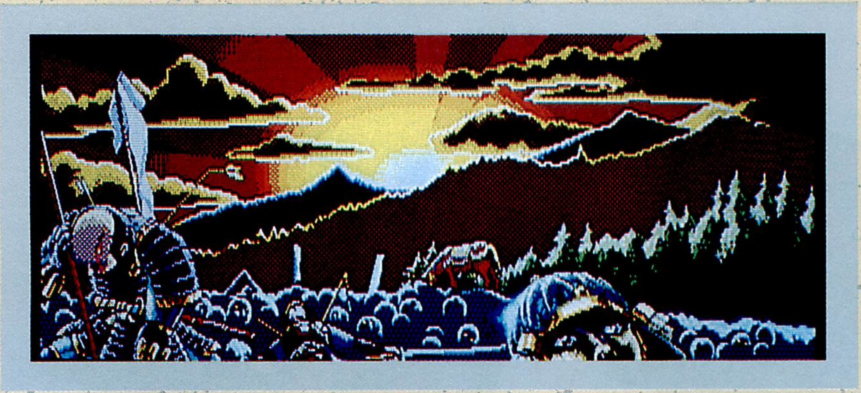
－：『ジンギスカン』に関して，ここは特に強調したいなって箇所はありますでしょうか。

光栄：そうですね，一つにはグラフィックの強化がありますね。それと全体的な演出。この二つはかなり強調したいところです。ですから元の『蒼き狼と白き雌鹿』のバージョンというのは，本当に単なるゲーム的なものに絞ってあった訳なんですけれども，それにさらに複合的要素であるところのオープニングにおける映画的演出とか，ゲーム全体における夢の世界への広がりを見せてくれるサウンドやグラフィックなどを強化することによって，元々『蒼き狼と白き雌鹿』の持っていた面白さを世界的に広げていくことに開発の方向はあったんですよね。

－：『ジンギスカン』では，世界編でマルチプレイが出来るようになりましたが，人間プレイヤー間との謀略というのが出来なくなりましたね。これはプレイヤー同士のいざこざを避けるための処理なのでしょうか。

光栄：そういう意味もありますね。でもそんなに深い意味はないんですよ。

－：音楽に関してもかなり力を入れていらっしゃるようで。『withサウンドウェア』ということで，ソフトにCDを付けたタイプの製品も出していますし，CD単独でも発売を始められたとか。これはユーザーからの希望からなんでしょうか。



光栄：確かにユーザーの方々からの要望というのもありました。それに何よりも，一つのゲームの世界をもっと社会的に広げていこうといったところで，もっと音楽を本格的に広げていきたいとか，グラ

▶「のめりこんでしまうんですよね」松井さん自身もそうであるらしい。



フィックをもっと強化したいとか，もっとみんなのイメージがその世界に飛び込めるような方向に持っていきたいと思っています。ですからこちらとしても，絵でも音でもそれを我々がどういうふうに供給していくかということを考えた結果の一つが，CDなんです。

＊　＊　＊　＊　＊

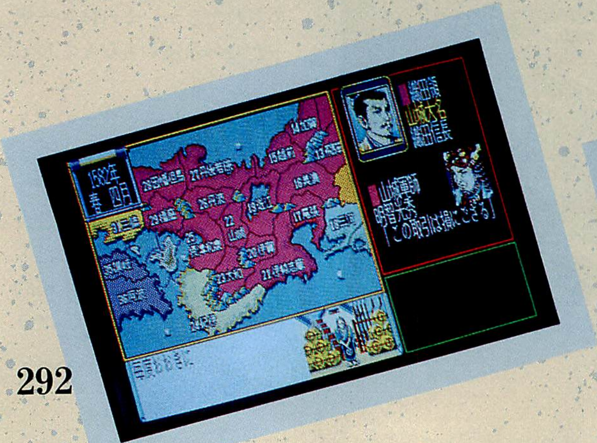
ー：『信長の野望・戦国群雄伝』は，聞くところによると爆発的な売行きを示したとか。これは貴社としてはある程度予測していたことなのでしょうか？

光栄：これにはですねえ本当に我々も驚きました。一つには『信長の野望』シリーズの面白さをそのまま引き継いだものですから，ある程度は予測していたんですけれども，我々の予想以上にユーザーの方々の期待度がすごく大きかったんですね。ですからこれほどの売れ方には………本当に驚いています。ですが，ここまで期待されていたのか，やはりこれだけ密度の濃いものにしておいて良かったという気持ちもありましたね。

ー：『信長の野望・全国版』の発売後でも，武将を出してほしいというユーザーからの要望があったようですが。やはりその辺りも考えたのでしょうか。

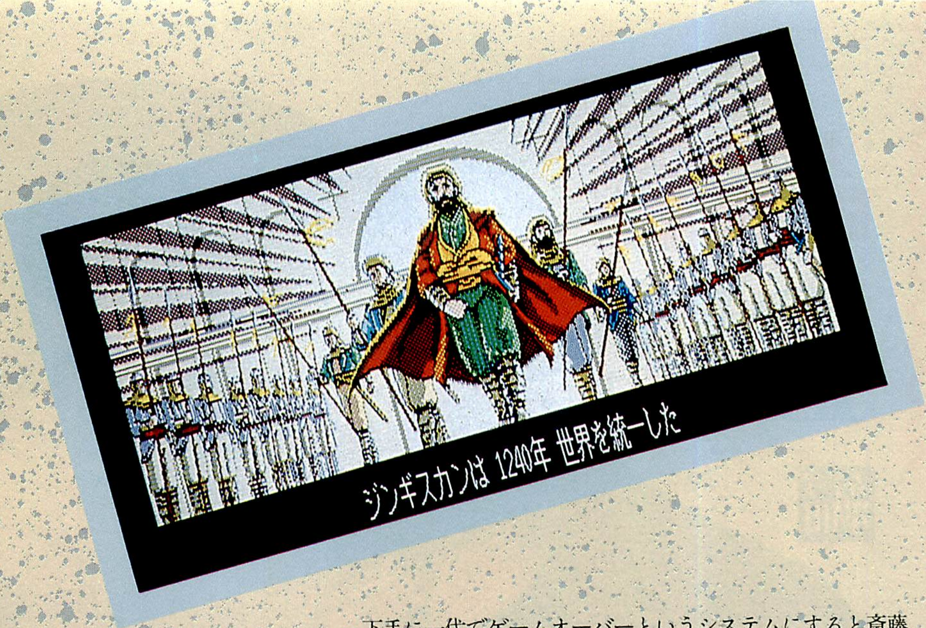
光栄：そうですね。一つにはかなり前からユーザーからいろいろな要望がありまして，その要望の中に人物を出してほしいとか，後継者がいないと面白くないとかいうのがかなりありましてね。その辺りも取り入れてユーザーからの要望に応えることが出来たからだと思っています。

ー：あのゲームでは，例えば織田信長とか徳川家康とか武田信玄とかいうメジャーな大名だけでなく，それ以外の大名でもプレイできるところが，一つの魅力ではないのでしょうか。里見氏とかいう，俗にいわれる中小大名でもプレイできて，自分の裁量次第では統一とか，そこまでいかなくてもそこそこ勢力を伸ばすことが出来ると。やはり誰でも，自分の住んでいる地域の大名で一度はプレイしてみたいという考えは少なからずありますから。ですから，もしも自分が上杉謙信だったら，どうやっていくんだろうとか





いうプレイもできるのが，面白いところではないかと思うのですが。
光栄：それはありますね。というのも，やっぱりかなり地元意識の強い『信長の野望』ファンの方はいますから。今回は，たまたま東北とか九州地方は入らなかったのですが，それでも伊達正宗でやりたいとか。いろんな考えの人がいるんですよね。やっぱり，地元出身の武将ということで愛着を感じていらっしゃるんでしょうかね。その大名で天下を統一してみたいとか。



それから名前を変えるということもありますし。この場合には，本当にもうＩＦ（もしも）の世界ですよ。自分自身という人材で天下が統一できるかも知れない，と。
ー：『全国版』の場合には，支配した地域が大名の名字で表示されるということがありましたが，『戦国群雄伝』では色別になって分かりやすくなりましたね。

あと，跡継ぎのおかげで三代までプレイできるというのは良いことではないのかと思います。実際に，シナリオ１の斎藤氏などですと，実際に病死するのが1561年ですから，下手に一代でゲームオーバーというシステムにすると斎藤氏はすぐに終わってしまいますしね。
光栄：そうですね。
ー：あと，姉小路氏とか畠山氏とかいった本当にごくごく小さな大名でもプレイできるというのは，上級者向けということもあるでしょうが，そこの地域に住んでいる方にとっては本当に「やった！」っていう感じでしょうね。
光栄：はい。
ー：本日はどうもありがとうございました。


▲出版室。ここでハンドブックは作られているのだ。

ソフトハウス訪問記⑤

BPS編



▲「やり始めたら止まらない」と名越さん。見たことある人も多いでしょう。

ー：移植するきっかけというものは何だったのでしょう。

BPS：きっかけですか。かなり前になりますが，そのころ海外の会社と仲良くなってきて，それでいろいろなゲームがうちに来たのですよ。その中の一つに『M.U.L.E.』というゲームがあって，最初は訳が分からなかったのですが，中に入って一緒にプレイしていくうちに，だんだん面白くなってきましてね。どんどんのめり込んでいく訳ですよ。そのころATAI800でプレイしたんですけど，あれでかなり徹夜とかして熱中しましてね。これが日本のパソコンで出来ないのは残念だ，是非やりたいと会社の方に連絡したのがきっかなんですよ。

ー：日本の機種に移植する際の苦労は………

BPS：PC－88から，MSX2やX1へは比較的うまくいったんですよね。まあ，同じCPUだということで。まず最初にPC－88への移植をやったのですが，一番苦労したのは，向こうの（筆者注：アメリカ側の）ソースコードが6502だったというのが一つ。見た目は簡単そうだけれど，思考が非常に奥が深くて………そんなわけで移植作業が手間取ったということです。あと，実際出来上がって来ると一応遊べるわけですよね。88上で。で，デバッグが目的なんだけれども，ついつい遊んでしまってね(笑)。そのおかげで時間がかかってしまったというのが，苦労といえば苦労でしたね。

ー：やはり，単純なんですけれどもやり始めたら止まらないということですね。

BPS：そうですね。

ー：そこらへんは今好評の『テトリス』あたりにも同じ事が言えるんじゃないかと。

BPS：そうですね。

ー：結局，ゲームの本質というのを見抜いていれば，他の部分が見劣りしても………面白いものは面白いんです。

BPS：はい，だから『M.U.L.E.』の欠点というのは，やっぱり見栄えが良くなかったので，実際日本では遊ぶユーザーが少なかったんですよね。ですけれども，ユーザーからの葉書を見ているとほとんどが「こんなにのめり込めるゲームは初めてだ」という返事が多かったんですよ。

ー：このゲームは，教育ソフトとしても使えるのではないかと思うのですが。

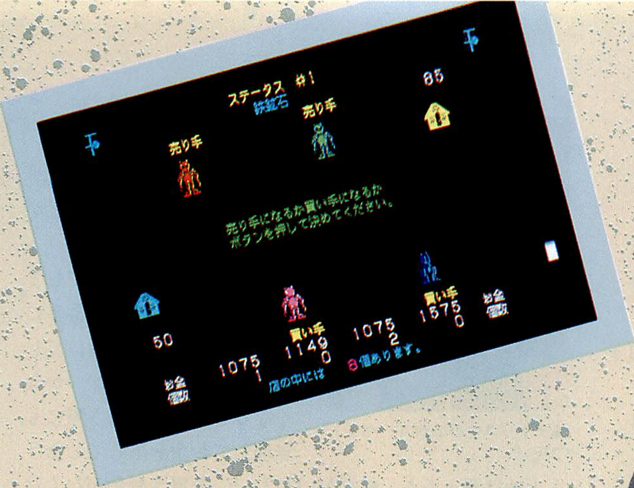
BPS：はい。

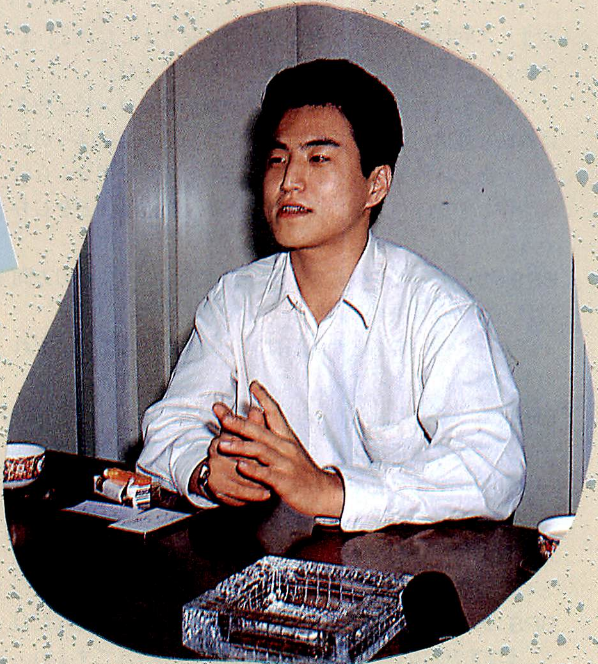
ー：だから………基本的な経済システムがこのゲームをやっていくうちに学べるということですね。

BPS：はい。あのゲームは，基本的な需要と供給の法則から出来ていますからね。



▲BPSの入口の看板。これがや○だ歯科医院だ！…違うか。





ー：下手に1人のプレイヤーをいじめてしまうと共倒れになるとか，買占めを行ったりとか。こういった遊び方というのは，コンピュータ相手に一人でやるのではなくてマルチプレイで………

BPS：まあ，多人数で出来るというのが一つの面白いところでもありますし。結構プレイしている人の性格が出てきますしね。

ー：いるんですよね。性格の悪い人が自分の意見をゴリ押ししたり………

BPS：で，1人で反発したりしてね。右にならえ，の人もいるし。

ー：1人で威張っていると他の3人に逆襲されるとか。やはりマルチプレイに面白さがあると思います。

BPS：マルチプレイが一番大きいところだし，なかなか人間の本質をついているところだと思うのですよ，ゲームシステムとして。例えば今までいろんなゲームがありましたが，インベーダーゲームなら侵略して来るものを撃つという快感，平安京エイリアンは人をおとしいれる快感，で『M.U.L.E.』というのは自分の欲求を満たすというか……

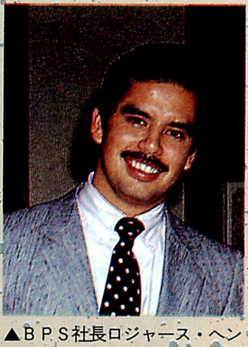
ー：イベントも結構面白いのがありますね。

BPS：はい。

ー：店が火事になってしまうと物資の在庫がなくなってしまうので，物価が高騰するとか。宝石をため込んで後は相場待ちだというときに海賊がやってきて………

BPS：あれが来たときが一番がっかりするんですよね。値段が上がるのを待ってて買い占めていましてね。

イベントはだいたい30近くありますが，当初の計画ではイベントごとに簡単なスナップの絵を入れようかなと思ったんですけど，ディスクの容量が無かったというのもあるし，期間的にも厳しかったし。そういったことで割愛させてもらったんですけど。



▲BPS社長ロジャース・ヘンク氏

ー：技というかテクニックとかいうものは。

BPS：まず………コロニー全体を富ませるためにはですね，今までの経験では1人でやった方がうまくいきますね。コンピュータを3人にして，それで自分が中心になってうまく値段をつり上げたりして，どんどんコンピュータにも儲けさせて，かつ自分も儲けるということですね。12万点出す人はほとんどいませんけどね。まず条件として，海賊が一回もこないのと，うまい具合いに需要と供給のバランスがとれていることが必要です。いっぱい物資を持っているときに，店が火事になって値段が上がって売れたとか。

ー：何回もプレイしてきましたけど，12万点というのは確か1回だけ………でしたが。

BPS：しかも4人が同じ者ばかり作らないように分担するんですよね。あと，1位になるというのは，これはもう意地悪しかないですよね。とにかく，相手が欲しそうな物を売らないで，相手をタイムオーバーにさせるというのも手だし，買い占めて相手に買わせないという手もあります。

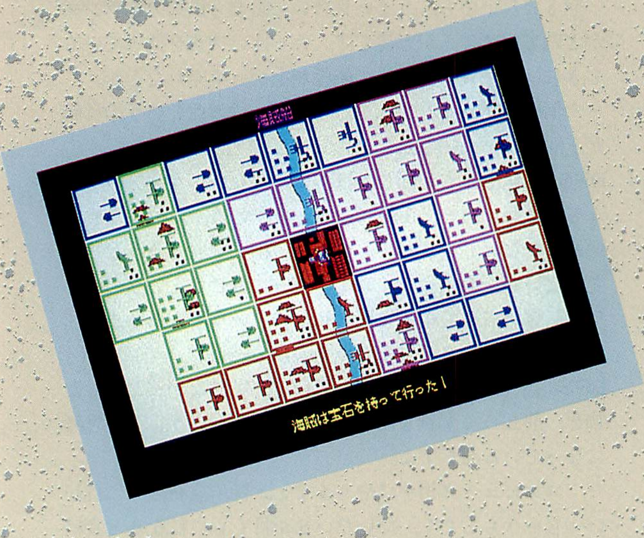
ー：コンピュータの思考というのは………

BPS：各プレイヤーで，余っていたり足りなかったりした物を，前もって準備したり売ったりするというような思考になっているんですよ。

ー：コンピュータ相手にやりますと，皆，宝石の方に目がいっちゃうらしくて，だいたい8か月くらいになると食料とかエネルギーが足りなくなってしまうんですよね。そのとき，うまく店が火事なんかになったりしますと，それこそ食料の値段が1ユニット当り100とか………コンピュータも所詮こんなもんさ，とか威張ってみたりするんですけどね。宝石ばかり作っているコンピュータプレイヤーもいますし。

BPS：あれはですね。例えば，土地のほとんどを宝石に当てているコンピュータプレイヤーというのは，食料とかエネルギーとかを一切忘れちゃうんですよね。とにかく宝石を作って，食料とエネルギーは買えばなんとかなるという考えに走っちゃうんですよ。だから，作っているものが違うと，個性が出て来るということはあります。プログラム

のサイズ的には，かなり大きなものになりましたけど。ですから，良くできてるなって思ったんですよね。
ー：だから，コンピュータ相手にやってるとコンピュータはみんな性格が違うんですよね。とにかく，宝石ばっかり作ってあとは何も作らないとか，宝石と鉱石を半分くらいずつ作るとか，バランス良く作るとか全然違うことをしちゃう。
BPS：ゲームの最初の方で，取った土地によってその方向付けというのは決められるような感じですね。
ー：あと………宝石とか鉱石はストックが50までで，それ以上は腐ってしまって。
BPS：そうですね。
ー：マニュアルには書いていなかったのですが，コンピュータ側のプレイを見ていると，50個以上貯まると50個になるまで必ず売るんですよ。その意味がどういうことなのか分からなくて，宝石をガンガン貯めていたら，あの「ブウー」という音と共に貯めた宝石が腐ってしまう。
BPS：あれも，オリジナルでは結構腹立たしかったんだけど，実際あれがないとバランスが悪くなっちゃうんですよね。
ー：だからあれは倉庫があって，そのキャパシティが50だと納得したんですが。そういうことは，やっぱりマニュアルに載せておいてほしかったですね。
BPS：なるほど。



ー：音楽も結構コミカルというか。
BPS：あれはオリジナルの曲そのまんまなんですよね。で，あれに関しては，一切タッチしないようにしてきたんですよ。結構オリジナルの曲が良かったものですから。
ー：グラフィックの方は………
BPS：グラフィックは全部こちらのオリジナル………というか，手直ししたんですよ。まあ，それが裏目に出たのかどうか分かりませんけど。キャラクタに関しては良くなかったんじゃないかと思うのですけれどもね。

＊　＊　＊　＊　＊　＊

ー：初心者用キャラクタは初め400ほどお金が多いですよね。


▲テトリス生みの親A．パジトフ氏

BPS：はい，1600ほど持っていますね。
ー：かえって最初からお金が多いと，後で苦労することがあるんじゃないかと。
BPS：順番が先になってしまいますから，下手に一番手になると，ダメージを受けてしまった場合取り返しがつかなくなると。土地を買う際にも，無理してお金を出してしまうと土地は買えても，結局M.U.L.E.を買うお金がなくなってしまうんです。
BPS：初心者は結構やってしまいますね。お金があるからって思って，ついね。
ー：土地の競売でもコンピュータ側は結構いやらしい手を使ってきますね。
BPS：ええ。
ー：時間制限ぎりぎりになって，いきなり下がり始めたりする。スピードは同じですから，気が付いたときには高い値段で買わされているんですよね。
BPS：そこの部分がね，なかなかバグが取れなかったんですよ。88版でね，いつまでたっても落ちてこないんでね。どうしたのかなと。結構，バグ取りに時間がかかってしまってね。
ー：あと，滅多にないことなんですが，プレイヤーがみんな我がままだと，その星には食料やエネルギーがなくなってしまって，ゲームオーバーになってしまうというのは，なかなかシュールな一面を持ってますね。

＊　＊　＊　＊　＊

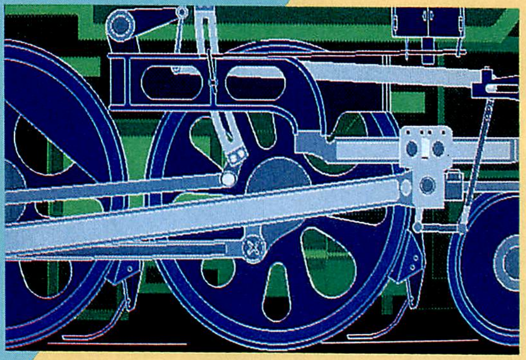
ー：最後に，“噂の達人”ふうに，「名越さんにとって，『M.U.L.E.』とはなんでしょう？」
BPS：私にとって『M.U.L.E.』とは，そうですねえ，プログラマーとしての自信をつけた一作だということと，ゲームの本当の面白さが分かった一作でしたね，ええ。
ー：どうもありがとうございました。



(システムソフト)
グレートコマンダー
大戦略III

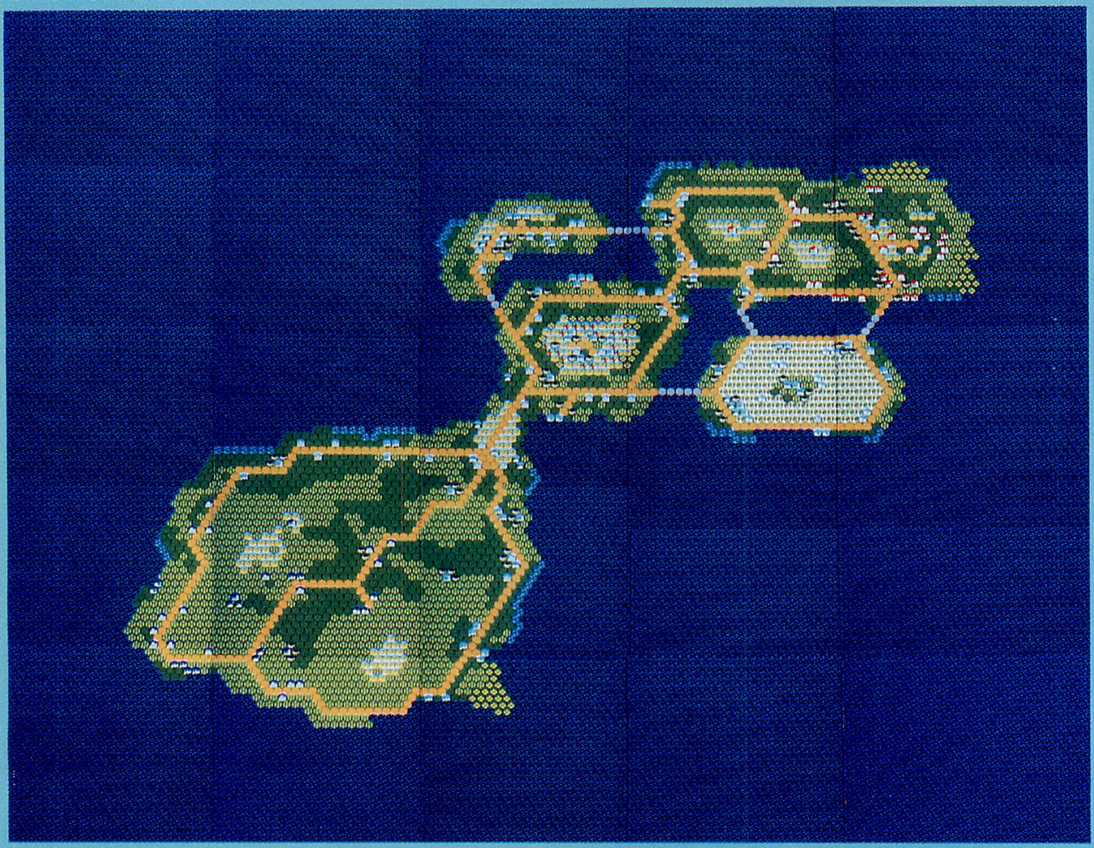


付録 2



A列車で行こうII /追加マップ
(ARTDIND)
マップデータ集

No.1 Island Real



No.2 BASIC 4



No.3 NATO VS WPO 2



No.4 YAMATO・1997



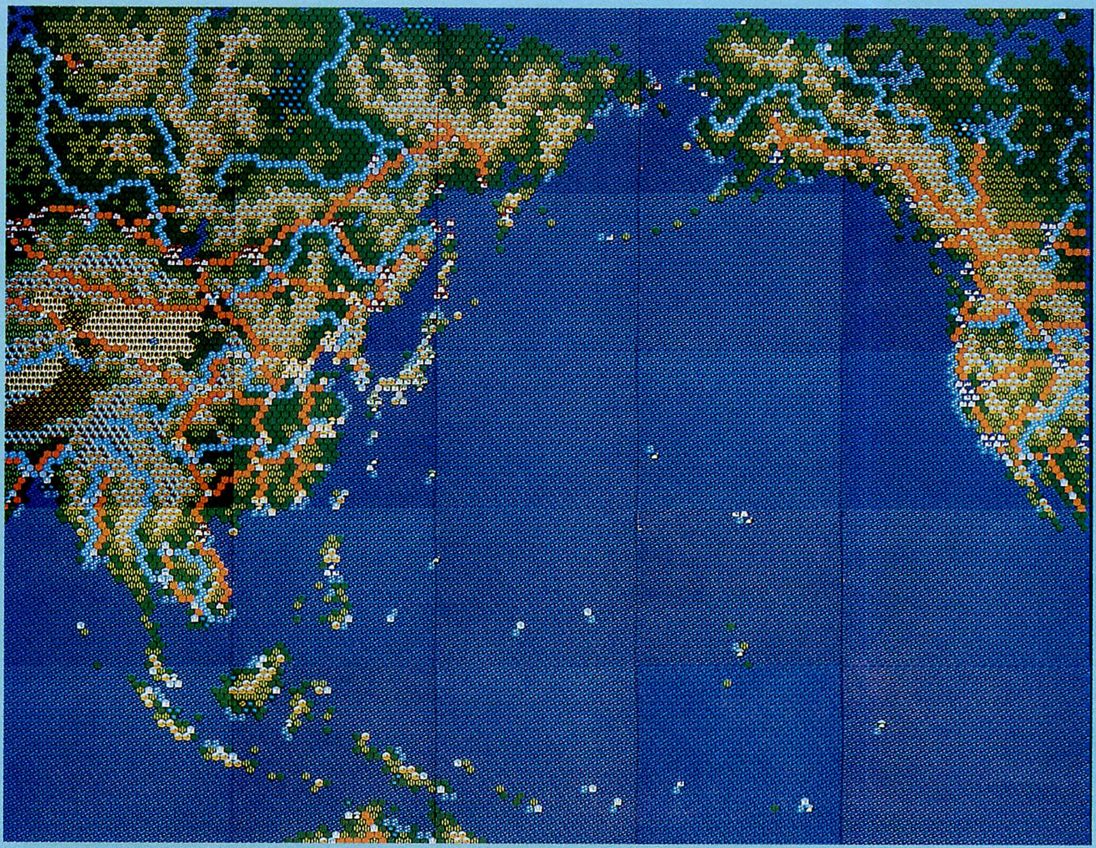
No.5 STRONG TREATLY



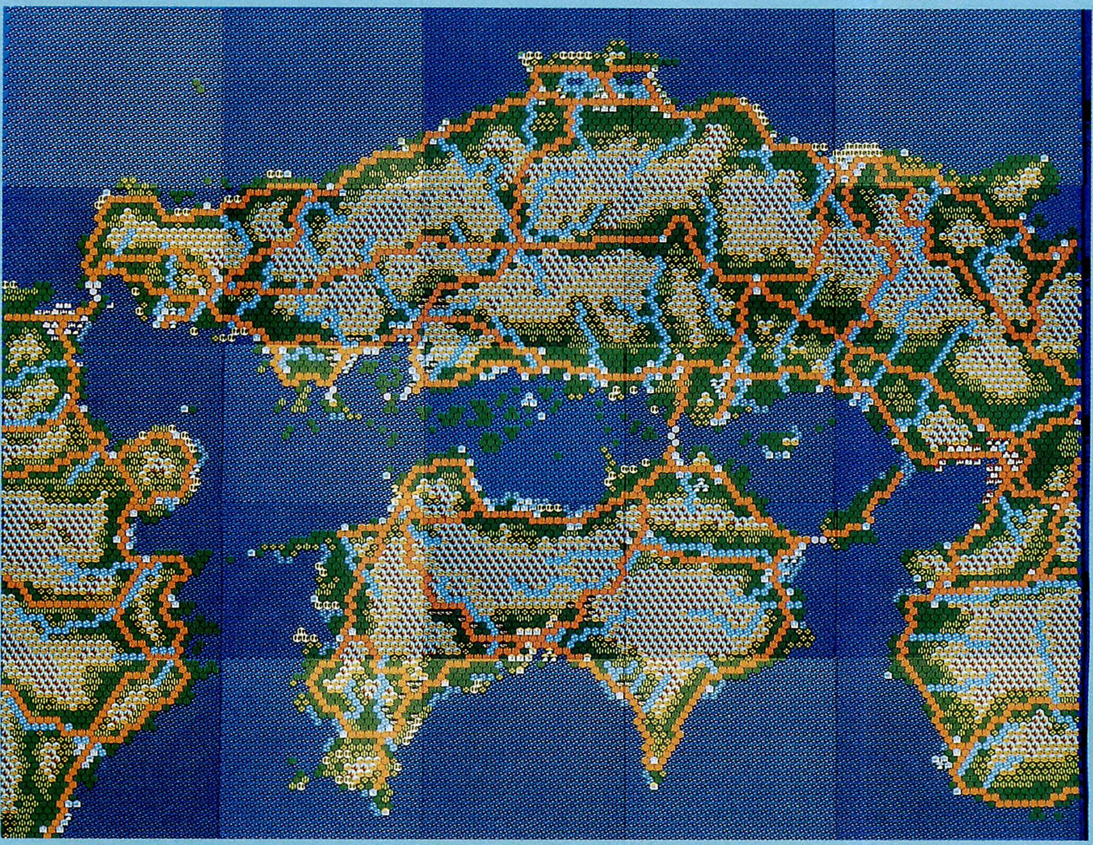
No.6 beyond



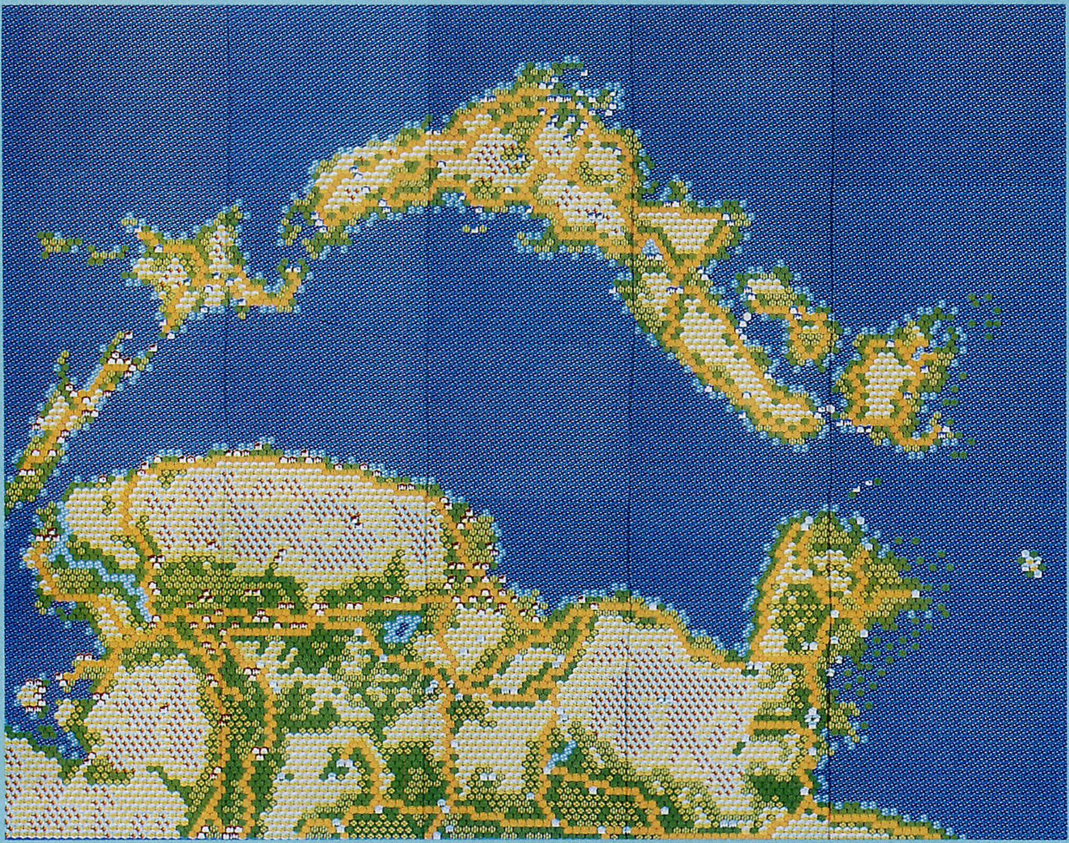
No.7 PACIFIC CONQUEST



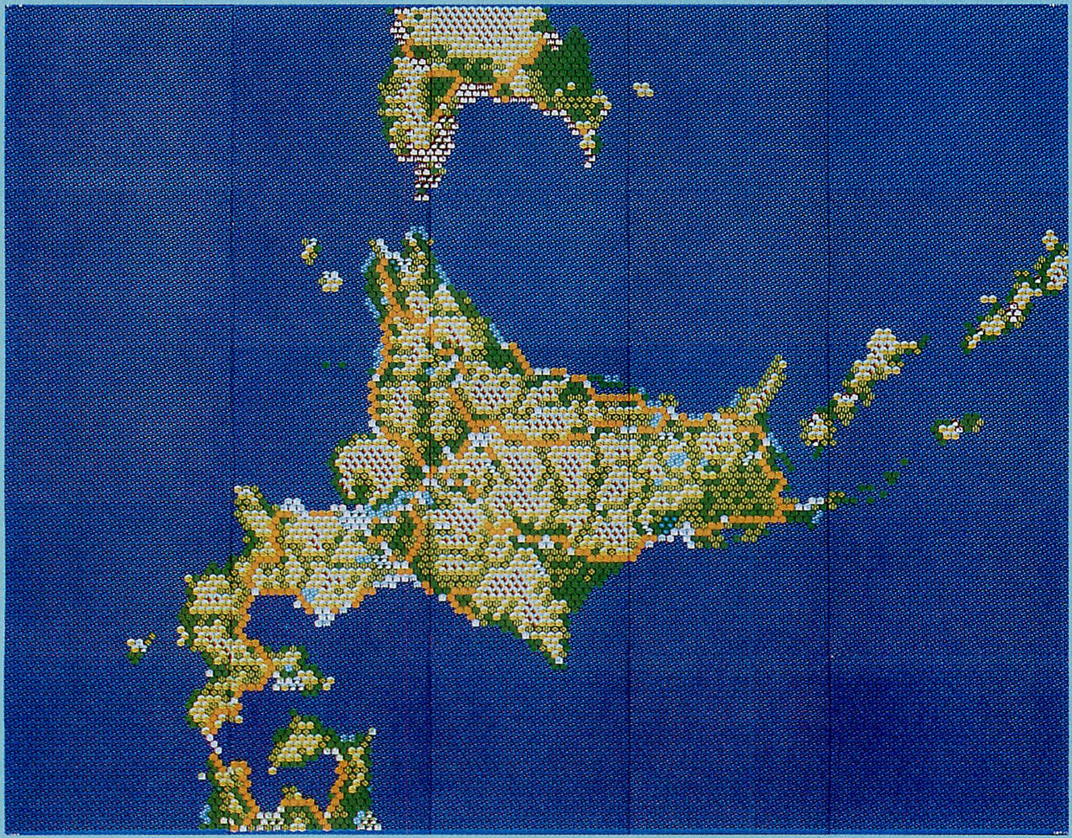
No.8 セトナイカイウォーズ1989



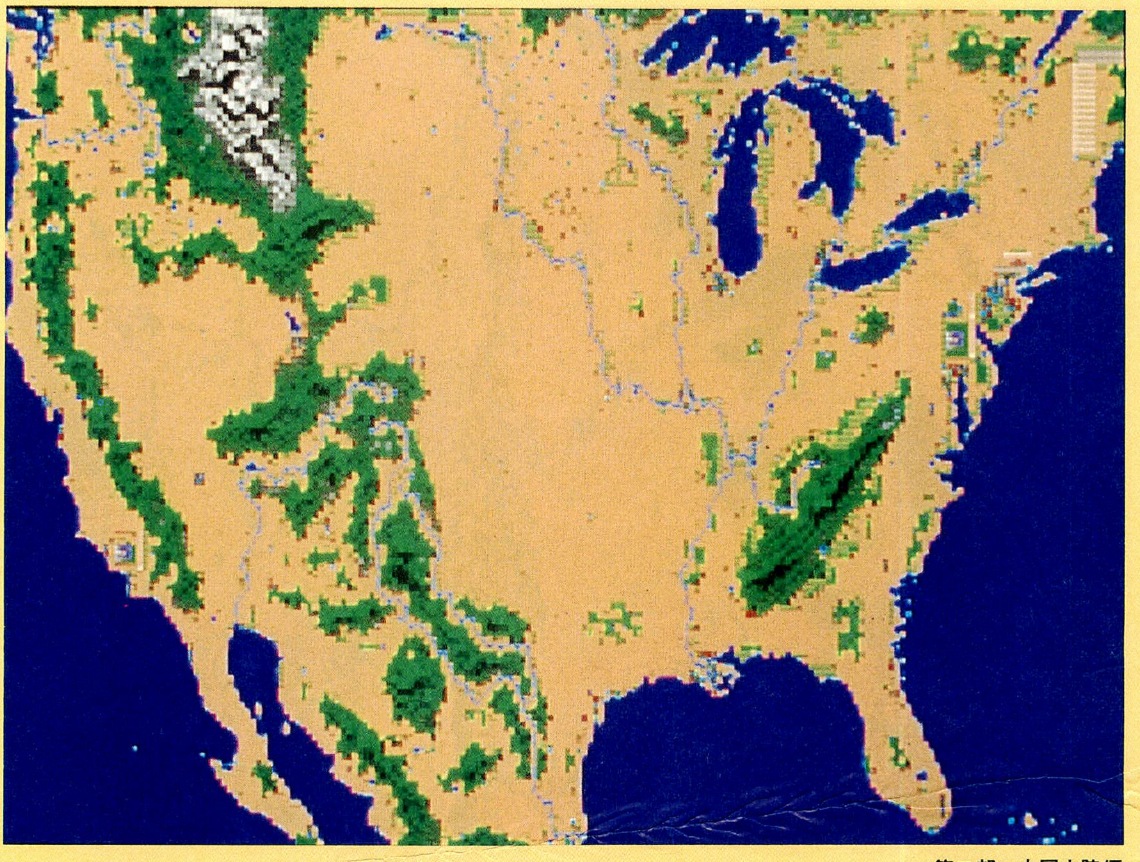
No.9 Self Defense



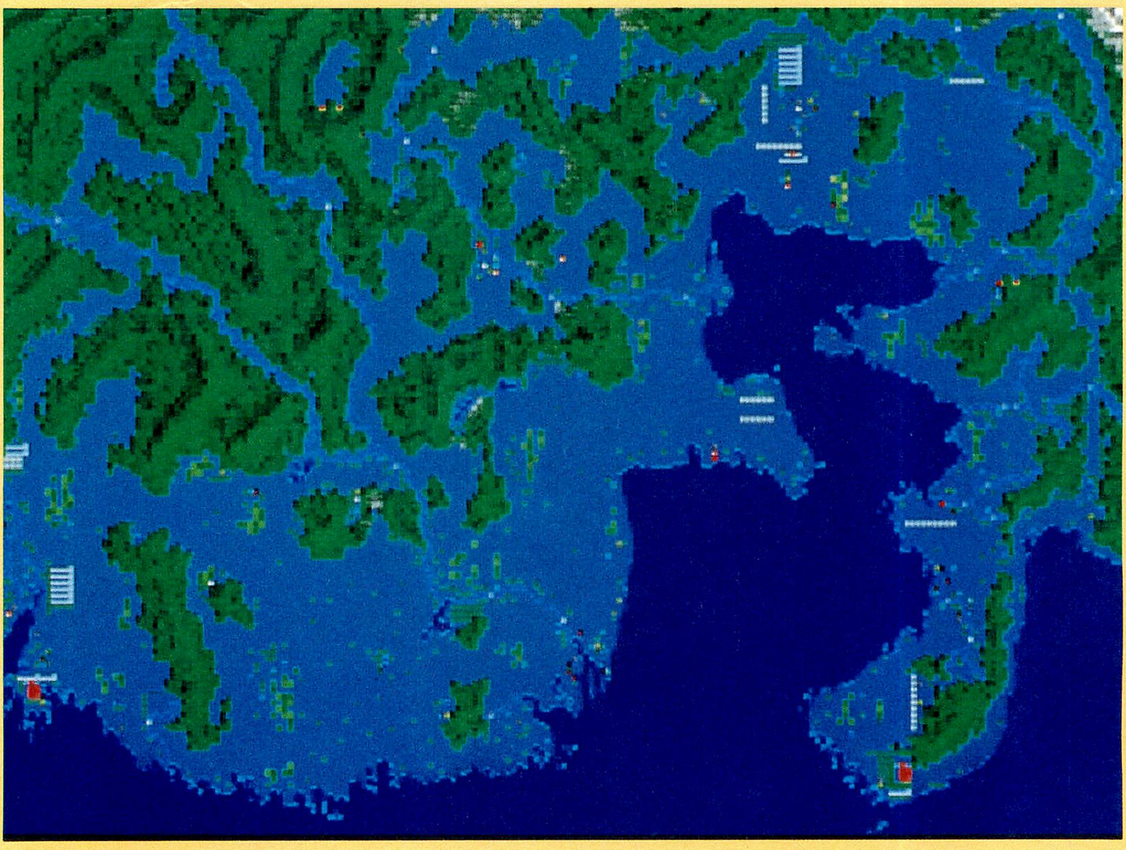
No.10 RED BEAR 3



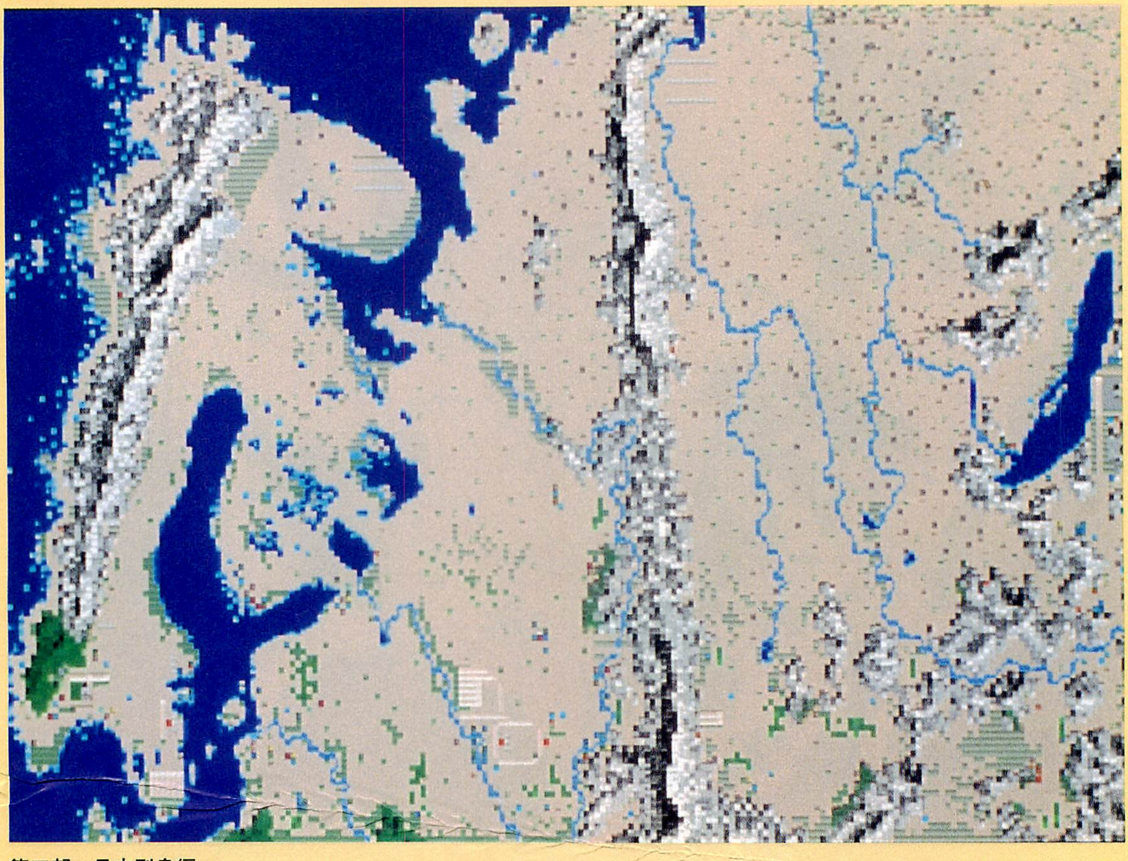
A列車で行こうII　第一部　アメリカ大陸編



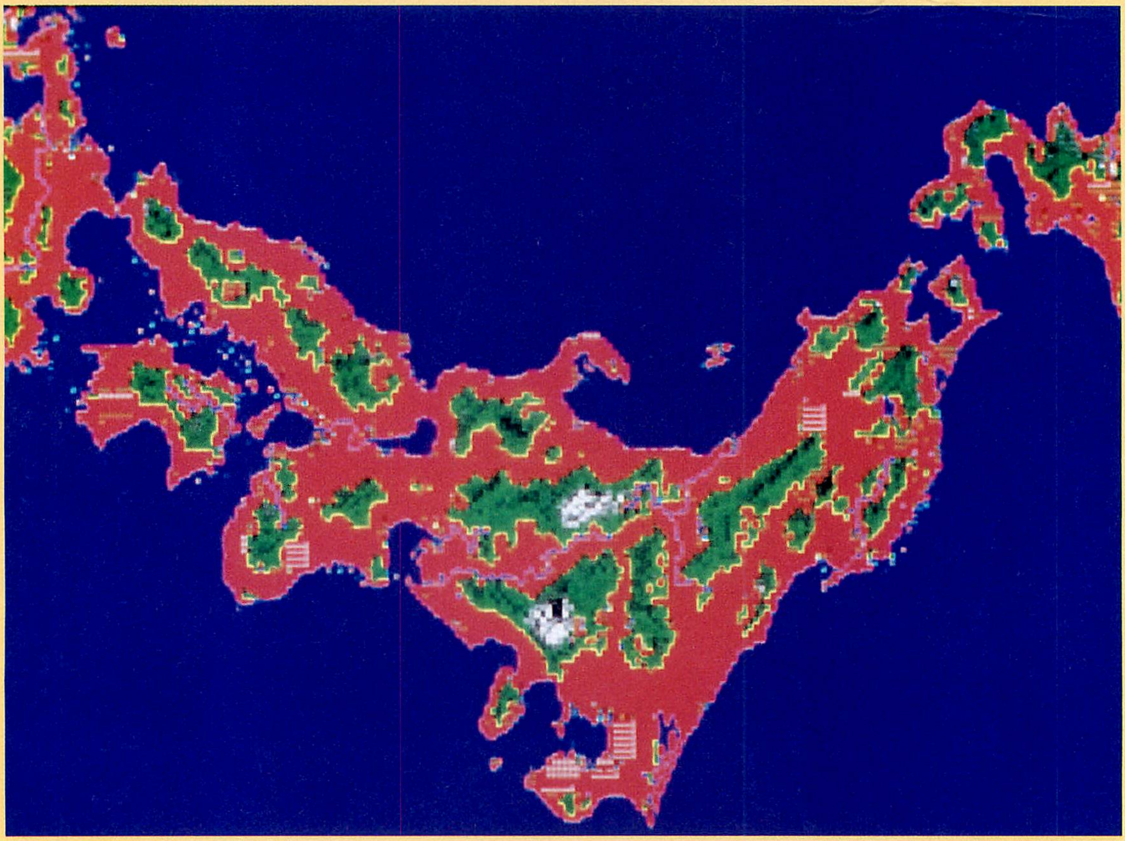
第二部　中国大陸編



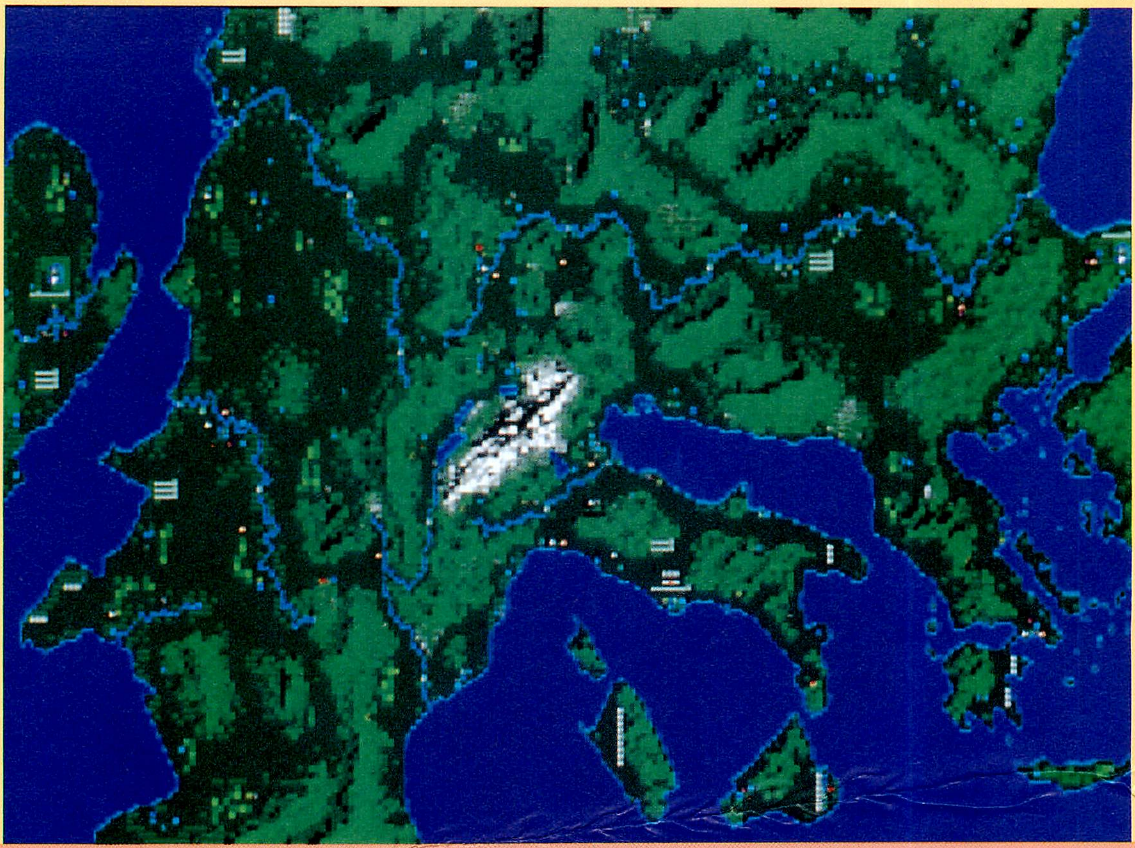
第三部　シベリア編



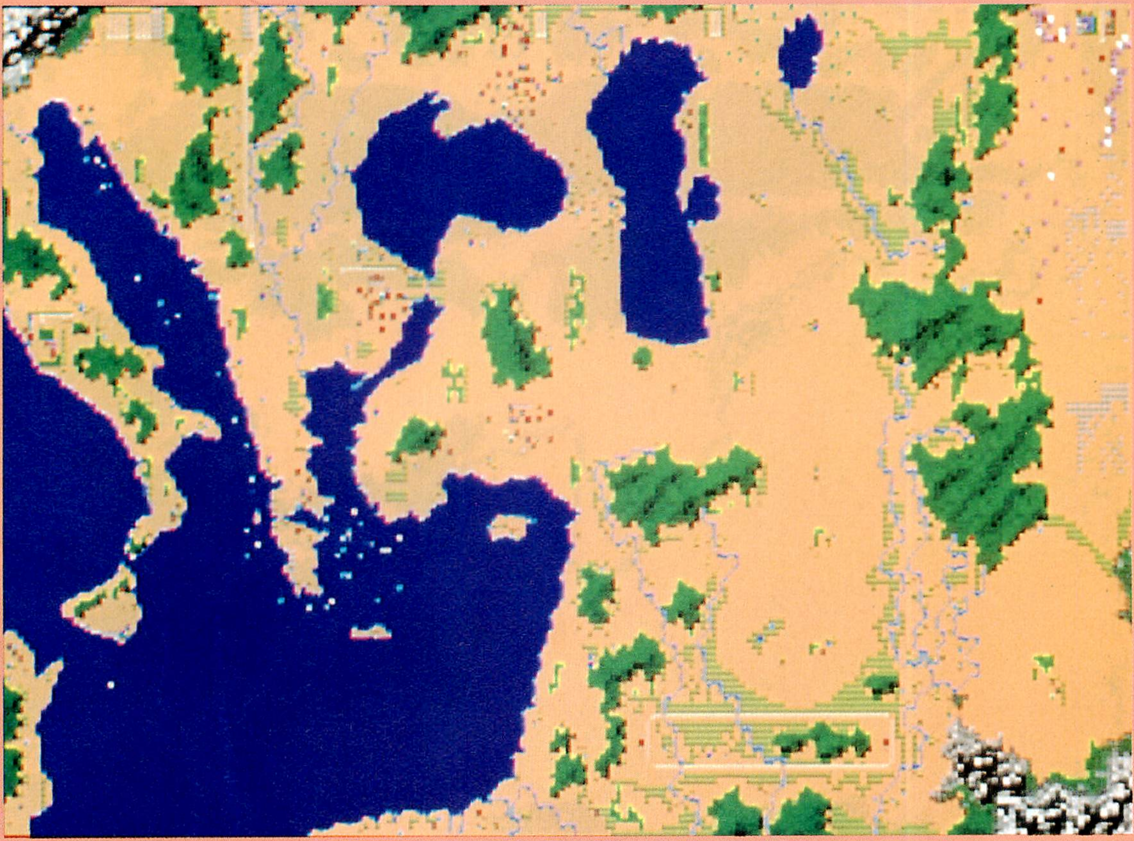
第四部　日本列島編



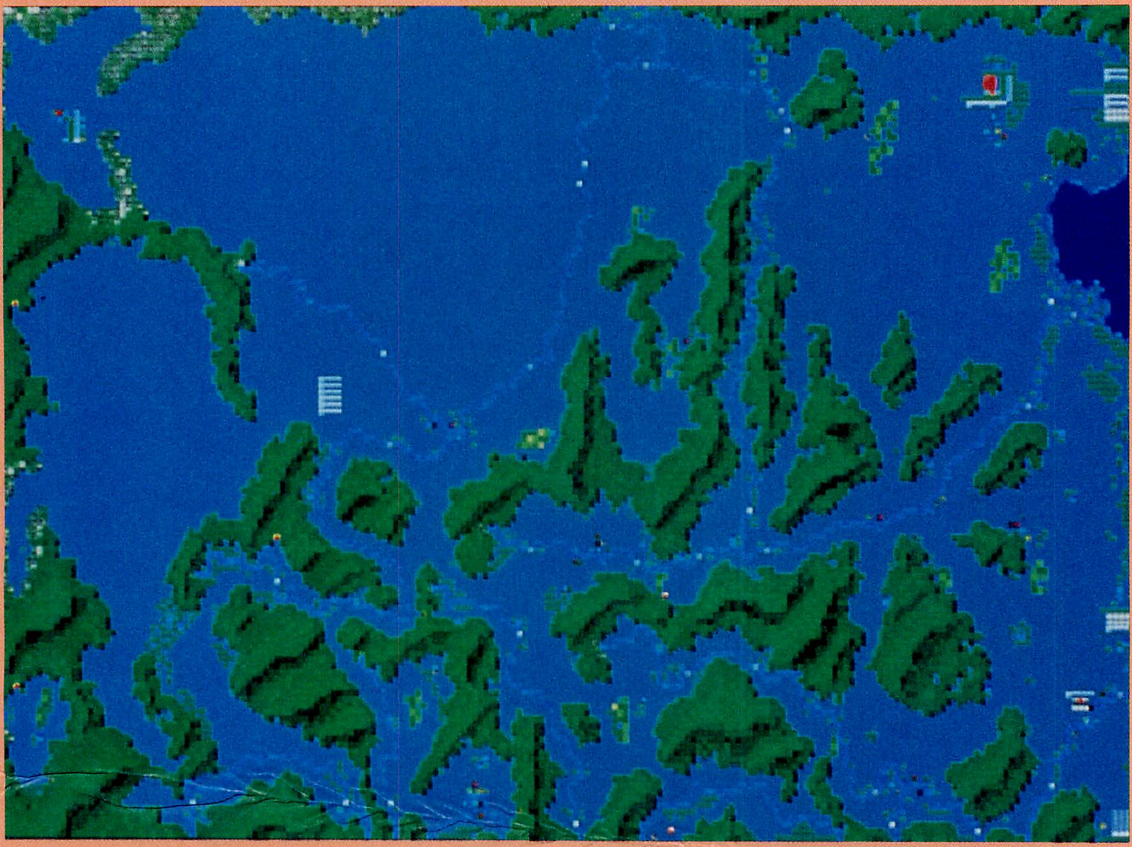
第五部　ヨーロッパ編



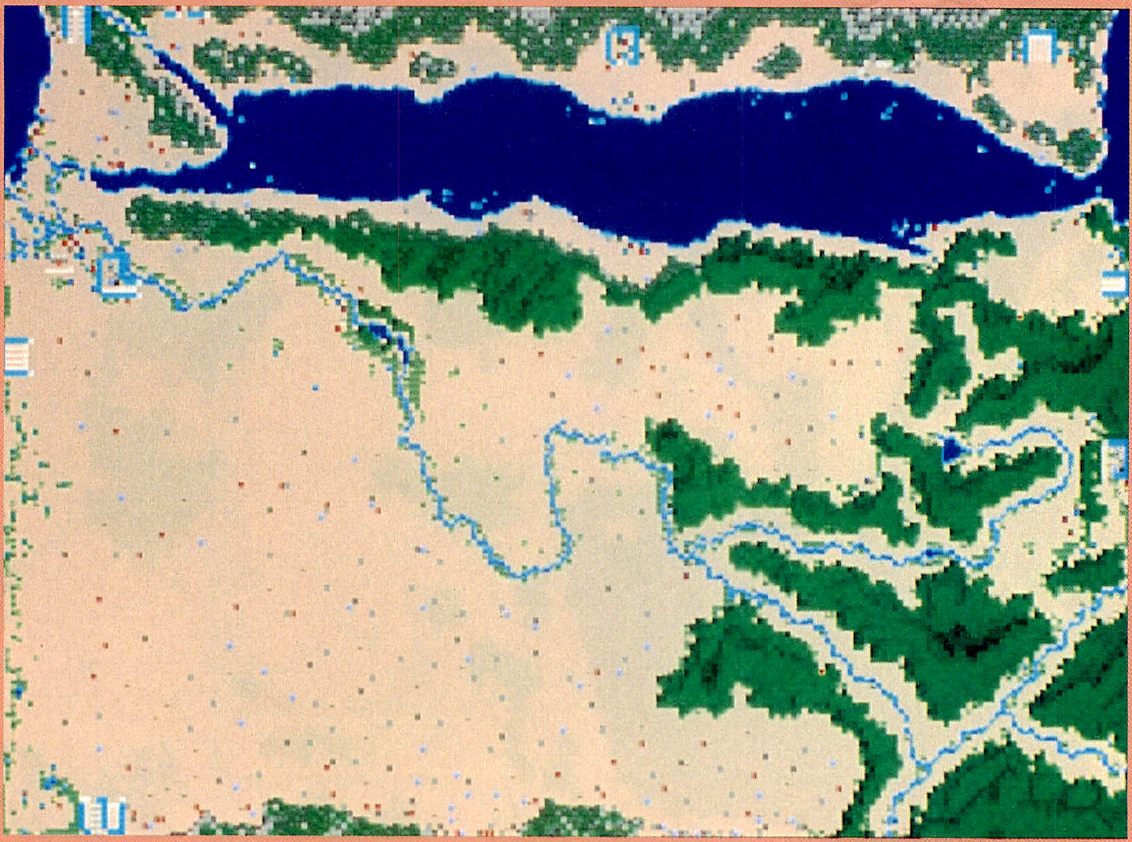
追加マップ　第一部　シルクロード西方編



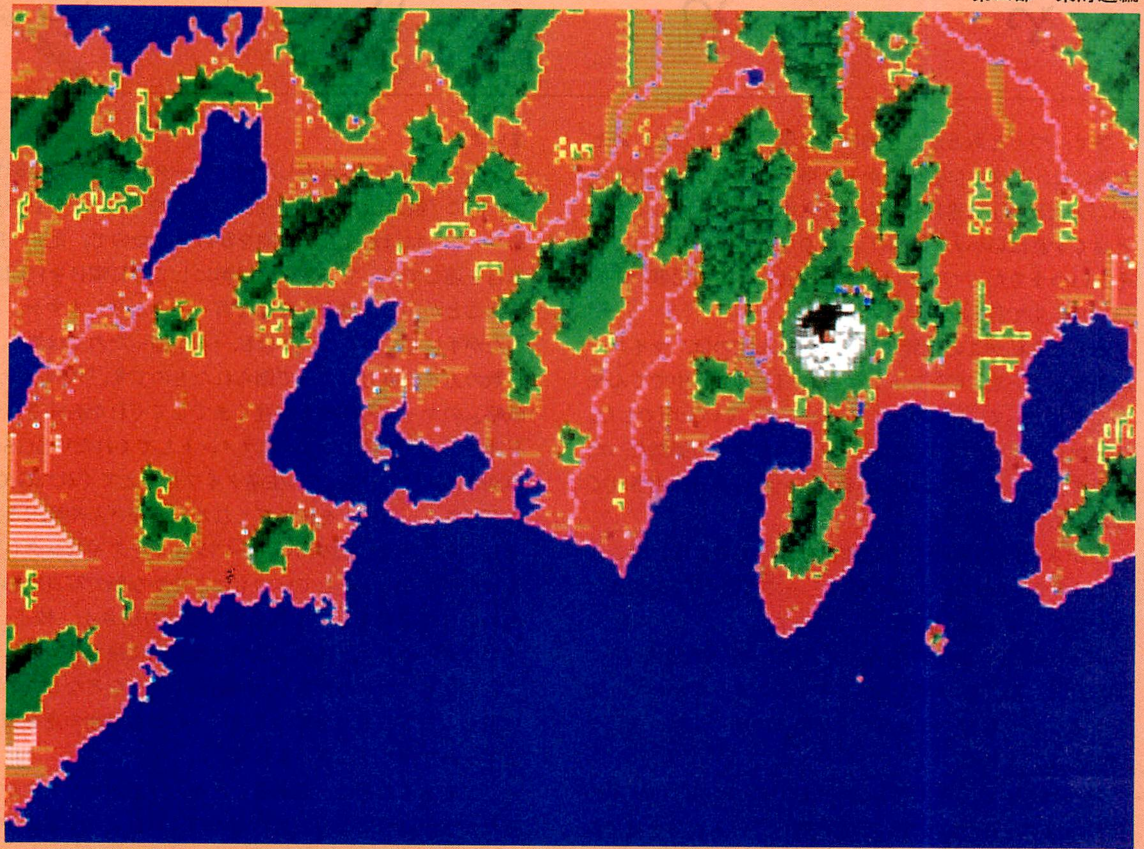
第二部　シルクロード東方編



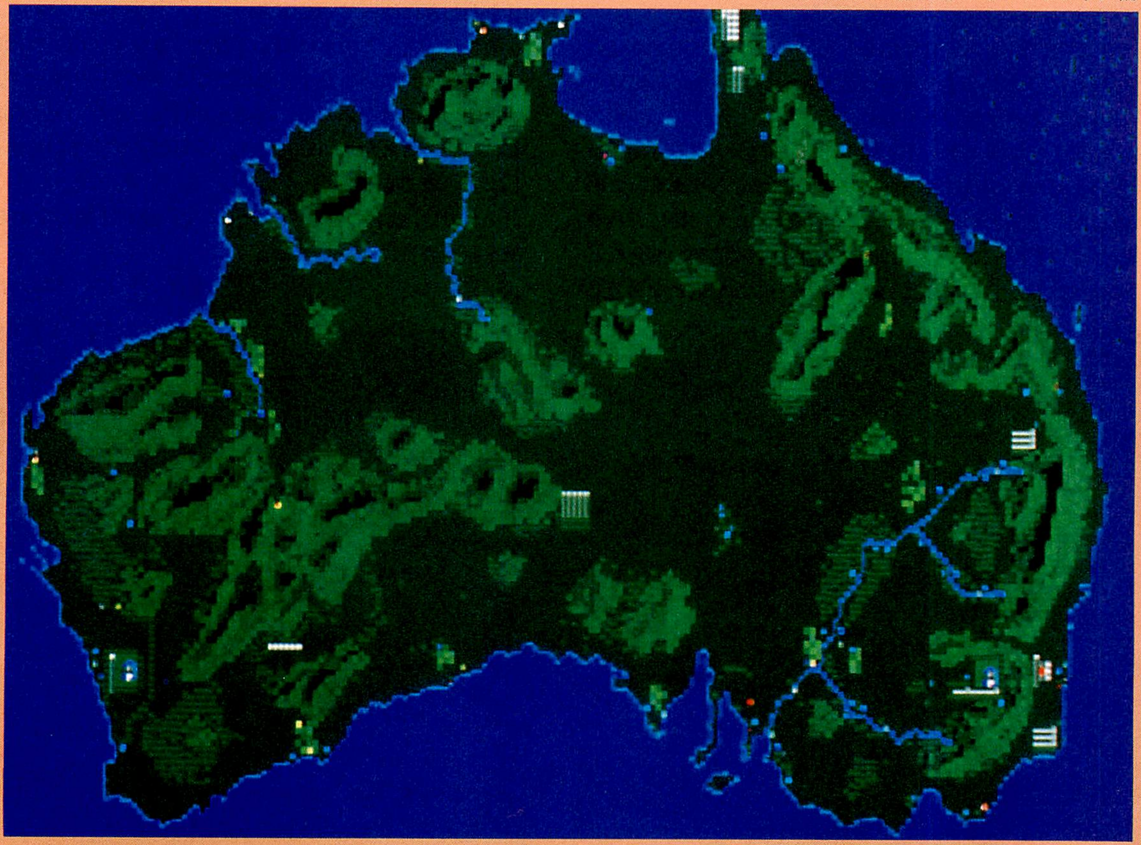
第三部　ナイル川編



第四部　東海道編



第五部　オーストラリア編



おわりに

さて，やっとあとがきを書ける立場になりました。あとがきには，本文中に書けなかった事を書いても良いのですが,「あとがき」に書けるくらいなら本文を書き直してもっと良くすればいいわけですし，そんなことばかりやっているといつまでたっても本は完成しません。追加記事の作成は6月上旬で打ち切りました。

そもそも私がこの世界に足を踏み込んだのは，マイコン編集部が『シミュレーションゲーム・I』の製作中でてんやわんやしていて,本誌のライターが不足していた頃でした。ですからライターとして採用されたのも全くの偶然だったのです。もしその時以外に応募していたら多分採用されてなかったでしょうから。

だから(というと単なる屁理屈を言ってるように聞こえてしまうかも知れませんが)私にとってこの『II』の製作に携わることは一種の宿命だったのです。

第1回編集会議は1988年の6月頃(…だったかな？)に開かれました。その時はもっと多くのスタッフがいて，紹介するソフトも多かったのですがいつの間にか私一人になってしまいました。

それはともかくとして，本当は原稿の締切は1988年の10月のはずだったのです。手元に残っている資料を見てみると,『太平洋の嵐DX』の本原稿はなんと8月に上がっています。

しかし，是非ともIIで紹介したいソフトがどんどん発売されるにつれて，その締切は次第に延びていき，結局発売日も予定より半年以上も遅れてしまいました。

結果として少々アウト・オブ・デイト的なソフトも掲載せざるを得ない羽目になってしまった部分もあります。この事に関して読者の皆様に深くお詫び致します。特に『バランスオブパワー』では，1989年後半の東欧情勢の変化などの結果，話が合わない部分が多々出てくる結果となってしまいました。

今回の原稿で一番苦労したのはデータ収集と写真撮影です。特に『群雄伝』の武将列伝,『嵐』や『スーパー』の兵器コメントにはかなりの時間をかけましたので，是非一度は目を通してやって下さい。撮影にしても日曜日を何回潰したことか…と，偉そうな事を言ってみたりしますが，あなたが手にしているこの本は私一人が創ったのでは無く，多数の方々の協力によって創られたものです。『スーパー大戦略』のマップの作成を夜遅くまでしてくれた石井さんや三浦さん,『BOP』についてコメントしてくれたWSGSの草刈さん,『スーパー』の生産タイプを考えてくれたG.G.の石谷さん，カットを描いてくれた紀要介さんや桃沢さんそして高島さん，私の汚いキャプションをタイピングしてくれたポチさん，そしていつもにこやかな顔で写真撮影のために日曜出勤をしてくれた編集部のO田さん，校正・レイアウターの方々，私のぶしつけな質問に快く答えてくれた各ソフトハウスの皆さん，印刷所の方々などなどこの本に携わって下さった全ての人達に，心から感謝の意を表します。ありがとうございました。

「二度あることは三度ある」とかいう諺がありますが，それが実際に形になって皆さんの前にお目見えするのがいつかはまだ分かりません(鬼が百万回笑うゾ，おい)。その日を楽しみに待っていて下さい。

最後に一言，この本に関する質問や意見や苦情(!?)は是非お葉書でお願いします。私は単なるライターであって，編集部の人ではないので，電話をかけていただいても編集部にいないことが多いからです。手紙は必ず全てに目を通しますのでご心配なく。

それでは,読者の皆さんのゲームでの勝利を願いながら，筆を置くことにいたしましょう。

平成2年3月　猪野清秀

●STAFF

PLANNER	:猪野清秀／月刊マイコン編集部
WRITERS	:猪野清秀
LAYOUTERS	:EIGHTY
ILLUSTRATORS	:高橋政輝／小泊徹彦／桃澤芳明／影山好美
PHOTOGRAPHER	:稲垣宗彦
SPECIAL THANKS TO	:月刊マイコン編集部／STUDIO BENT STUFF／石井弘一／三浦知子／エサシ工芸・徳迫龍志／大日本印刷・小野浩一／青山写植／リライトぽちこ／WSGS草刈／G.G.石谷

月刊マイコン別冊
チャレンジ！！パソコン
SIMULATIONGAME II　猪野清秀 著
平成2年5月31日第1印刷発行
©1990 Printed in Japan
定価2,200円（本体2,136円）
編集発行人　平山秀雄
発 行 所　株式会社電波新聞社
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電話　03(445)6111（大代表）
振替　東京5-51961
<印刷所>　大日本印刷株式会社
<製本所>　株式会社 堅省堂



電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03(445)6111 定価2,200円(本体2,136円) 雑誌68469-66